

ISSN 0204-3335

FUN CLUB

Итоги конкурса

FLYING WARRIORS

CHIKI CHIKI BOYS

SOLOMON'S KEY

PREDATOR

SHINOBI 3

F15

STREET FIGHTER II

SPIDERMAN

DISNEY LAND

DUCK TALES 2

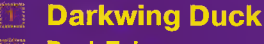
FIFA SOCCER











1. **Darkwing Duck**
2. **Duck Tales**
3. **Tom & Jerry**
4. **Contra**
5. **Chip & Dale**
6. **Ninja Turtles 3**
7. **Ninja Turtles**
8. **Prince of Persia**
9. **Super Mario Bros.**
10. **Chip & Dale 2**

Всего проведено 22 хит-парада, в которых называлось 67 игр.



1. **Aladdin**
2. **Jungle Strike**
3. **Ecco the Dolphin**
4. **Terminator 2**
5. **Super Monaco GP2**
6. **Jurassic Park**
7. **Landstalker**
8. **Mickey & Donald**
9. **Shining Force 2**
10. **Crying Bio Hazzard**

Всего было проведено 9 хит-парадов, в которых упоминались 47 игр.

Супер игры в супер журнале!

Николай Сорокин г. Краснодар



ОДЕРЖАНИЕ

Ринг

Фонтан фантазий

Сделай сам

Комикс

Ваш вопрос — наш ответ

Великий Дракон рекомендует...

Забор

Нет проблем

Магазин in Magazine

Игры за год

ПРЕДСТАВЛЯЕМ НОВЫЕ РУБРИКИ

Хорошего журнала, как и хорошего человека, должно быть много

Анонсы

Хит-парад года «Видео-Асс» Dendy

Нужно иметь невероятную уверенность в завтрашнем дне, чтобы назвать эту рубрику традиционной: год в наше время имеет такую длину, что обещать вам публикацию итогового хит-парада второго года жизни нашего журнала может только супер оптимист. А поскольку мы просто оптимисты, то обещаем вам в следующем номере рассказать, какие игры упоминались в хит-парадах, и с каким отрывом от преследователей «Черный плащ» и «Аладдин» стали чемпионами в своих весовых категориях.



Комикс появился уже в предыдущем номере журнала, так что эта рубрика — самая старая из новых. Совершенно прав Валерий Карнеев: комикс журналу просто необходим. Ведь комикс является прародителем многих игр — и капитана Америка, и человека-паука, и Барта Симпсона с семьей. Очень бы хотелось формировать эту рубрику на основе ваших писем. Причем интерес представляют не только готовые материалы, но и оригинальные идеи. Пример — комикс по идее Стаса Новикова из Dendy №11. Продолжим наши игры — теперь в картинках!



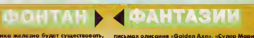
Как и во всяком чемпионате, церемонию провозглашения победителей завершает круг почета, на котором, пробегая легкой трусцой, лауреаты демонстрируют свои, ранее не опубликованные работы.

Честно говоря, нам очень бы хотелось, чтобы победителей было гораздо больше, но, увы, узок круг... Но тем почетнее победа, чем труднее была борьба!

Новости от Dendy

Эти две рубрики, которые отныне постоянно будут присутствовать на страницах нашего журнала, будут вести настоящие профессионалы видеоигр — сотрудники фирмы Денди. В первой из них будет рассказываться о самых «горячих» новинках, которые только что поступили в продажу, а вторая напомнит Вам о полюбившихся многим играх, которые Вы случайно могли пропустить.

Бестселлеры Dendy



Уж эта-то рубрика железно будет существовать, пока жив журнал — ведь читательская фантазия неистощима! Понятно, почему в названии рубрики есть слово «фантазия». А почему фонтан? Во-первых, потому, что фантазия игроков непрерывно бурлит и фонтаном бьет через край. Пусть она себе выплескивается в этой рубрике. А вот во-вторых, как говаривал Козьма Прутков, «если у тебя есть фонтан, заткни его; дай отдохнуть и фонтану». Среди авторских сюжетов, большинство из которых отличались оригинальностью и продуманностью, нашлось восемь черепашек-ниндзя, шесть Бэтменов, пять Робокопов и Терминаторов!

Особенно нам понравились присланные в трех письмах описания «Golden Axe», «Супер Марио», «Top Gun» и обоих «Терминаторов», просто списанные из нашего журнала жителем Сыктывкара И. С.! Попытку побить рекорд И. С. по переписыванию журнальных статей предпринял и И. К. из Новосибирска, «сочинивший» с нашей помощью «Супер Марио». Кстати, мы заметили случаи использования наших материалов и в средствах информации, более массовых, нежели письма. С другой стороны, это хорошо: мы становимся классиками — нас цитируют.

Жаль только, что по-пиратски.

Надеюсь, никто не обиделся на Козьму Пруткова?



G.Dragon рекомендует

Это очень серьезная и ответственная рубрика. Шутки в сторону, с Драконом шутки плохи. Порешив всех своих противников из всех картриджах, он готов взяться за ваших. А что ему еще остается делать, как не давать советы? Стоит ему взять джойстик, как самые крутые мафиозо на экране в панике забиваются в ближайшую канализацию, а кланы ниндзя объявляют о самороспуске. Они-то, в отличие от нас, знают в морду каждую из его голов! Советы Великого Дракона похлеще любого суперсовременного оружия, в этом сможет убедиться каждый, кто ими воспользуется. Я это проверил самолично — приложил к экрану телевизора кусочек статьи, которую вы прочтете в этой рубрике, и... GAME OVER! Страшно подумать, что будет, когда вы покажете телевизору статью целиком.

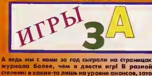
СДЕЛАЙ САМ

Будет ли существовать эта рубрика, покажут время, ваши исследования, алгоритмы и программы. Только не пугайтесь сразу. Эта рубрика, в определенной степени, задумана как продолжение «фонтана фантазий». Было бы здорово, если бы, сочиняв сюжет, вы представляли, как потом по нему будет программироваться игра. Тогда и в сюжетах будет меньше небрежностей и неточностей, дескать, партию доиграет мой ассистент. А если самому без ассистента? Если представить, что вы сами и должны будете воплощать свою игру в жизнь? Конечно, наш журнал не будет даже пытаться конкурировать со специальными компьютерными изданиями. Просто может кому-то из читателей захочется совместить отдых с гимнастикой ума. И если таких «умников» окажется достаточное число, то рубрика будет жить.

Забор

Кто в детстве не писал на заборе?
Известно, что писать на нем нельзя,
но очень хочется. Мы предоставляем в
распоряжение всех желающих наш новый
свежевыкрашенный забор!
Пишите на нем, что заблагорассудится!
Никаких ограничений, кроме цензурных.
А у нашей цензуры требование к писателям на
заборе всего одно — чтобы читать
их писанину было интересно!
Кстати, на заборах часто расклеивают объявления.
Может и нам попробовать? Если надумаете дать
объявление, на конверте так и надпишите
«На забор». Быстрее приклеим.





А ведь мы с вами за год сыграли на страницах журнала более, чем в двести игр! В разной степени: в какие-то лишь на уровне анонсов, зато другие прошли полностью. Посмотрите на перечень игр, вспомните их, вспомните свои труды по выполнению «Невыполнимого задания», разгрому наркоманов в «Робокопе 2», полетайте на F-15 и МиГ-29, нырните в океан вместе с «Красным Октябрем» и очаровательным дельфином Экко, прогуляйтесь по Аграбе с хитроумным Аладдином, с Роби по «Островам приключений» и с динозаврами по парку юрского периода. Все, во что мы вместе играли — перед вами в рубрике «Игры за год»! И все те игроки, благодаря кому игры были победными. Поблагодарим всех авторов нашего журнала и пожелаем им дальнейших побед в этом чудесном мире видеоигр!

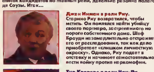


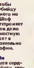
ЗВЕЗДЫ ФИЛЬМОВ-БОЕВИКОВ
SCHWARZENEGGER
ENVOYÉ SPÉCIAL
KALIDOR
DOUBLE DÉTENTE
VAN DAMME
CYBORG
FULL CONTACT
DOUBLE IMPACT
CHUCK NORRIS
LE COMMANDO DES TIGRES NOIRS
HEROS
L'ARME SECRÈTE
RAMBO
RAMBO II LA MISSION
RAMBO III
PLATOON LEADER
l'equipee infernale
FORCE DE FRAPPE
AMERICAN WARRIOR
DELTA VIDEO
DES CASSETTES VIDEO EN VENTE PARTOUT !

«Street Fighter 2» переходит с экранов видеоигр на игровой видео экран

Вслед за супер братьями Марио и Двойным драконом герои этого популярнейшего боевика совершили переход на экраны кинематографа. Поставленный студией Edward R. Pressman Film Corp. на деньги разработчика игры фирмы Capcom, «Street Fighter 2» обрел вторую жизнь в игровом кино, еще раз продемонстрировав тесную взаимосвязь этих двух видов искусства. Режиссером и сценаристом этого фильма стал Стивен де Соуза, автор фильмов «Твердый орешек» и «Бегущий человек». Всемирно известные борцы «Street Fighter» теперь будут сражаться против террористов, поджигателей войны и дельцов наркобизнеса на киноэкранах. Фильм выйдет на экраны в конце 1994 года.

Сегодня в Голливуде ведутся жаркие споры вокруг исполнителей главных ролей в этом фильме. В картине, как известно, 16 центральных персонажей. Естественно, Ван Даммов на всех не хватит и приходится приглашать малоизвестных, более дешевых актеров. Вокруг кандидатур ведутся жаркие споры, остаться в стороне от которых не могли журналы по видеоиграм. Ведь «Street Fighter 2» — их любимая игрушка, можно сказать, их детище. Редакция журнала «Super Gamer» решила представить читателям свой список кандидатов на главные роли, довольно резонно полагая, что в чем в чем, а уж в «Street Fighter'ах» она разбирается не хуже де Соузы. Итак...

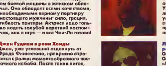




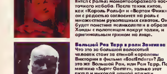
Джон Инман в роли Риу.
Старина Риу возвратился, чтобы мстить. Он поклялся найти убийцу своего партнера, застреленного на пороге собственного дома. Шеф Броуди незамедлительно отстраняет его от расследования, так как дело приобретает «слишком личностную окраску». Однако, Риу подает в отставку и начинает самостоятельно вести войну против наркомафии.

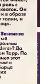


Тиа Каррере в роли Чан-Ли
Только девушка, завоевавшая сердце Уэйна в картине «Мир Уэйна», способна стать Чан-Ли — неким подобием боевой машины в женском обличье. Она обладает всеми качествами, необходимыми верному партнеру настоящего мужчины: сила, грация, гибкость пантеры. Актрисе надо только надеть голубой короткий костюмчик, как в игре — и вот Чан-Ли готова!

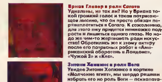


Джон Гудман в роли Хонды
Джон, уже успевший отдохнуть от Фреда Флинтстона, прекрасно справится с ролью мамонтообразного восточного небоба. После таких хитов, как «Король Ральф» и «Бартон Финк», он с радостью согласится на роль с множеством рукопашных схваток. Он будет поистине великолепен в образе Хонды с полотенцем вокруг талии, и оригинальным гримом на лице.



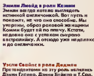


Большой Рон Тарр в роли Зангиева
Что это за большой волосатый человек стоит за спиной королевы Виктории в фильме «EastEnders»? Да это же Большой Рон, или Рон Тарр. По мнению «Super Gamer», только этот актер и никакой другой должен играть яростного русского борца Зангиева. Как будто больших волосатых людей нет среди российских киноактеров?



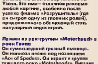
Брайан Гловер в роли Сагата
Удивлены, не так ли? Но у Брайана такой громкий голос и такая потрясающая лысина, что он просто обязан перевоплотиться в Сагата. К сожалению, для этого ему придется немножко подрасти и лишиться одного глаза. Но надо же чем-то жертвовать ради искусства! Обратились же к этому актеру после его потрясных работ в «Американский оборотень в Лондоне», «Чужой 3» и «Kes».

Энтони Хопкинс в роли Вега
Увидев Энтони Хопкинса в картине «Молчание ягнят», мы твердо решили избрать его на роль Веги — психопата-испанца с квадратной челюстью. Представьте себе, какой образ скрывается за следующими фразами: «Я помогу тебе поймать его, Чан-Ли» или «Риу однажды пытался победить меня, но я съел его печень, полив ее соевым соусом и запивая чудесным кьянти!»

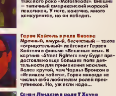


Эмили Ллойд в роли Кэмми
Эмили всегда хотела выглядеть истинной англичанкой. Вот пусть и покажет, на что она способна. Мы уверены, образ роковой женщины Кэмми будет ей по плечу. Кстати, недавно она с успехом сыграла австралийку. А отсюда уже недалеко и до англичанки.

Уэсли Снайпс в роли Джджя
Претендентами на эту роль являлись Дэнни Гловер, Дэнни Бейкер и Т.Сад, но редакция «Super Gamer» остановила свой выбор именно на Уэсли. Его имя — отличная реклама любой картине, особенно после успеха фильма «Разрушитель» (где он сыграл одну из главных ролей), продолженного обещающей стать популярной видеоигрой.

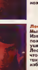


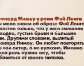
Лемми из рок-группы «Motorhead» в роли Гвила
Он сумасшедший грязный пьяница. Он написал песню под названием «Ace of Spades». Он играет в группе тяжелого рока «Motorheads». Внешне — типичный американский морской пехотинец. У него, конечно, много конкурентов, но он победит.



Гарви Кайтель в роли Бизона
Мрачный, хмурый, бесчестный — таков «отрицательный» лейтенант Гарвея Кайтеля в фильме «Бешеные псы». В картине «Street Fighter» ему будет предоставлено еще большее поле деятельности для применения насилия. Более крутой, чем Чарльз Бронсон в «Великом побеге», Гарви никогда не числил себя любителем ролей преступников. Но, уж если надо...

Сонни Лэндхэм в роли Т Хоука
Сонни, ты должен получить эту роль. Разве трудно большому индейцу из фильма «Хищник» сыграть крутого безмозглого апача Хоука, отличительной особенностью которого являются только громадный нож и красная кожа?





Леонард Нимой в роли Фей Лонга
Мы мало знаем об образе Фей Лонга. Известно только, что у него смешная походка, густые брови и большие уши. Другими словами, вылитый Леонард Нимой. Он любит повторять, что «он актер, а не вулкан». Именно такая роль нужна ему, чтобы избавиться от своего типажа.

А где же, Кен, Балрог, Бланка и Далсим — четыре оставшихся героя «Street Fighter 2»? Увы, редакция «Super Gamer» не подобрала кандидатов на эти роли. Пусть и де Соуза поработает. Герои кинобоевиков, в свою очередь, готовы продолжить подвиги на экранах компьютерных приставок. На «Мегадрайве» и «Гейм Гир» фирмы Сега появятся персонажи фильма «Surf Ninjas». Чуть ли не на все типы приставок (Мегадрайв, Sega-CD, Супер Нинтендо и других) вновь выйдет неотразимый Арнольд Шварценеггер, спасающий молодого поклонника своего киноталанта и остальную часть планеты от нашествия оживших киназлодеев (фильм «Последний киногерой»). И, наконец, компании «Warner Bros.» и «Virgin» выпускают игру по фильму «Разрушитель» с Сильвестром Сталлоне в главной роли (Мегадрайв, Sega-CD, Супер Нинтендо).

Новости от Dendy





Катание на роликовых коньках (Skitchin)

Такого вы еще не видели! Самый крутой спортивный боевик сезона 1994 года. И это совсем не преувеличение. Тот, кто хотя бы раз в жизни катался на роликовых коньках, втайне мечтает о чем-то подобном. Мечта сбылось — самая лихая игра появилась в продаже. Как говорится, игроков со слабыми нервами просим не смотреть на экран телевизора, где разворачивается действие этой Игры (да да, именно с большой буквы). Ведь отважному роллеру придется мчаться по дороге с интенсивным движением, поминутно рискуя быть сбитым на обочину сзади идущей машиной или врезаться в едущий поперек грузовик. А наперегонки с ним несутся еще пятнадцать таких же компьютерных смельчаков. Чтобы победить в гонке, нужно цепляться за машины, драться с соперниками на полном ходу, подхватывать палки. Игра полностью отражает реальные условия реальной жизни. Поэтому настоятельный совет: потратьте время на изучение навыков катания на видеороликах и внимательно прочтите инструкцию. А уж, подучившись ездить, выходите на серьезные соревнования. Тогда Ваши впечатления от игры станут самыми сильными. Девиз игры прост: бей всех, кто попадется под руки, всем, что попадется под ноги, включая ножи и вилки. Последние наиболее действенны — все-таки четыре дырки. Освоив правила игры и пропутешествовав по многим странам, вы гордо сможете сказать: «Я самый крутой роллер в мире!» И будете правы, если, конечно, не забудете купить картридж с этой игрой.



Лотус II Р.Е.К.С. (Lotus II R.E.C.S.)

Это не просто еще одна игра из серии спортивных автогонок. Это — событие. Как говорила героиня Джулии Робертс из фильма «Красотка»: Лотус — горячая машина! И была абсолютно права. Горячая машина для горячих голов. Однако сразу предупредим любителей попихаться на дороге — не стоит этого делать. Во-первых, Лотус — машина дорогая и негоже ею таранить соперников, даже если очень хочется. А во-вторых, потеряете скорость и время. В данной игре это важно, так как на каждом кругу вы должны уложиться в зачетное время, иначе будете сняты с трассы. Это придает игре особую остроту и не позволяет расслабиться ни на секунду. Таким образом, Лотус является отличной практикой для будущих автолюбителей, когда надо, избежав аварии, не опоздать на важные встречи. После Денди тест-драйва мы еще раз убедились в том, что имя Лотуса звучит гордо! Он отлично держит дорогу, обладает очень мягким ходом, легок в управлении и, если вы не задергаетесь в кресле от волнения во время захватывающих перипетий гонок, будет во всем послушен вам. Так что, выбрав один из трех предлагаемых Лотусов, не сомневайтесь — он не подведет. Надо лишь вовремя делать поправку на дождь, снег или гололед. И не забудьте выбрать в автомагнитоле мелодию по душе, чтобы ехалось веселее. Всего в игре надо пройти двенадцать трасс, победив по 15 соперников в каждой, и тем самым выиграть чемпионат. Для участия в гонке Вы можете пригласить своего друга, одолжив ему на время один из своих Лотусов.



Чок Рок II. Сын Чока (Chuck Rock II. Son of Chuck)

Те счастливчики, которым довелось провести забавного человечка по большому и сложному пути, могут радостно воскликнуть УРА! За то время, что мы не видели Чока, у него родился сын — Чок Рок II (второй). Что поделаешь, если мальчик целиком и полностью пошел в отца. Врожденная тяга к приключениям позвала его в дальнюю и опасную дорогу. Малыш вооружился огромной дубиной (которой он довольно ловко управляется), захватил несколько бутылочек молока и отправился в путешествие. Чок еще совсем маленький и не умеет говорить. Поэтому единственный звук, который он издает (УА!), в зависимости от ситуации может означать и капризный крик боли и победный клич победы над врагом. Короче говоря, малыш получился что надо. Однако, для того, чтобы пройти новые испытания, Чоку (читайте Вам) понадобится недюжинная сноровка. Ведь в распоряжении игрока всего-навсего дубинка и изредка попадающиеся животные, на которых можно проделать часть пути. А предстоит преодолеть массу препятствий. Это всевозможная флора и фауна, шипы, электрические разряды и даже огромные динозавры. Что можно пожелать? Набирайте побольше призовых очков и не забывайте про бутылочки с молоком, которые прибавляют жизненные силы. В общем, создана великолепная приключенческая игра, насыщенная интереснейшим действием и веселым детским юмором.

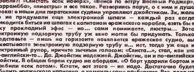


Розовая Пантера в Голливуде (Pink goes to Hollywood)

Розовая Пантера продолжает свое победное шествие по земному шару. На этот раз, следуя сюжету одноименного мультфильма, Пантера добралась до Голливуда —столицы мировой кино и видеоиндустрии. Она свободно разгуливает по декорациям различных фильмов. При этом Пантера попадает то в сказочный лес, то в дом с привидениями и, наконец, в гигантский холодильник. На сей раз она вооружилась пружинным пистолетом, выстреливающим смертоносным кулаком. Надо сказать, что при правильном применении это оружие весьма эффективно — оно способно поразить все, что движется, от зайца до привидения. Как и положено всякой приключенческой игре, «Розовая Пантера» содержит много секретов, которые вы, уважаемые фаны видеоигр, обязательно разгадаете и пришлете в наш журнал. А если эти хитрости окажутся вам не по зубам, тогда ищите отгадки на страницах журнала. Похождения Пантеры, как и все голливудское, получились весьма эффектными. Яркие краски и великолепные декорации служат отличным фоном, создавая ту атмосферу, которая царит в знаменитых киностудиях. А ходить под звуки традиционной Пантеровской мелодии весело и приятно. Поклонники Розовой Пантеры и приключений вообще не должны пройти мимо картриджа с этой игрой.



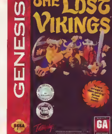
Pirates gold


Да, деды, кто из нас не мечтал в юности быть капитаном пиратского корабля?! «Свистать всех наверх», «Вейся по ветру Веселый Роджер», «Каррамбба», «пиастры» и все такое. Развернись парус, а с ним и душа игрока: в наши дни пиратскими судами управляют джойстиком. Эх, жаль что не придумали еще электронной шпаги — каждый раз когда приходится биться на шпагах с капитаном вражеского корабля, взять бы в руку прохладный эфес — но... сами понимаете, люстры... Зато электронную подзорную трубу уж явно могли бы придумать. Только представьте — лишь на горизонте появляется вражеское судно, вы вынимаете электронную подзорную трубу и... нет, тогда уж еще и электронный рупор, кричите зычным голосом: «Свиста...», стоп, как это по-английски-то... Да. Джойстик надежней. Джойстик, он и по-английски джойстик. В общем берем судно на абордаж. «О борт ударили бортом и перебили всех потом». Кстати, вот этого — не надо. Достаточно будет победить вражеского капитана, а команды сами разберутся. Все, пора на базу. Остров Тортуга — там хорошо, там любят пиратское золото. Можно пройтись по магазинам, в легкую продать захваченное суденышко, нанять еще пиратов в таверне, поступить на службу в ВМС, купить себе свежую пиратскую газету с приложением в виде карты островов сокровищ, и даже жениться на губернаторской дочке. А можно еще... Ой, погодите, где-то здесь уже иллюстрация должна быть... Все, закругл. Roger out!

Sonic 3

Эй, друзья, мозоли от джойстика есть? Успеете нажать кнопку «А» десять раз подряд, пока чашка чая падает со стола? Соник снился вчера на уроке географии? Да? Нет? Все равно игра Sonic 3 для вас! Нет мозолей — будут! Потому, что бегом, кувырком, с разбега — это лозунг всей игры. Настырный еж Соник и его друг лисенок Тейлс-два-хвоста-с-мотором снова на тропе войны. Дед Мазай ушел на пенсию, теперь зверушек из неволи освобождают колючий и летучий! Ничто не остановит колючую шаровую молнию — ни вода, ни лазеры, ни красноусый доктор Роботник с его летающими аппаратами! В игре несколько уровней, на каждом из них своя музыка, свои опасности, свои хитрости. Но на каждом есть возможность выйти в призовой уровень — здесь правда расслабиться тоже не получится: собирать шарики на такой скорости дело нелегкое. В конце каждого уровня, победив очередной дирижабль, вы находите клетку, разбиваете ее, и во все стороны разбегаются веселые зверушки. В трудную минуту лисенок Тейлс может прийти на помощь и перенести через очень уж страшную пропасть. А в финале — нет, нет... Сами давайте.





The Lost Vikings

Занятная в общем-то история случилась. Однажды в студеную зимнюю пору корабль космический завис над забором. Над деревней, то есть. Инопланетный зверолов по имени Томатор решил захватить представителей земной флоры и фауны и выбрал для этого троих викингов — Олафа, Балеога и Эрика. Однако, в результате короткого замыкания телепортатор забросил их в один из коридоров громадного космического корабля. Ну и началось! Зря он, конечно, связался с викингами — опасный это вид, семейство и род. Друзья сильно удивились, но не испугались такому развороту жизни. Мало ли что бывало в их охотничьей биографии. Пока они вместе, все не очень страшно, ведь каждый из них обладает своим особым умением. Эрик, если прилагаемая к картриджу трудовая книжка не врет, работал в родной деревне трактористом, а также разносчиком пиццы, поэтому бегает быстро, прыгает высоко и голова крепкая — не тарен может даже стену завалить. Балеог мечом машет, из лука стреляет, и вообще, парень кремень. Олаф, прадед Портоса, носит деревянный щит и владеет им весьма умело — и друзей прикроет, и как подставку использует, если залезть куда надо, и даже планировать на нем умеет — дельтапланерист, наверное. В общем «где Олаф не пройдет и где Балеог не пройдет, там Эрик запрыгнет и на рычаг нажмет». Играйте, ребята, перед вами 43 (!!!) уровня сплошной взаимовыручки и приключений. Здесь и идея классная, и исполнение чумовое. Все, жму «Start». Стоп, Олаф, ты куда это побежал?



FUN CLUB
Начнем с поздравленнй.
Кок воспнтанные людн мы хателн начоть с паздравлення самнх себя.
Все-такн повод есть — нашему журналу нсполннлся целый гад!
На паразмыслнв, мы понялн, что бальшннства чнтателей, открыв
этот номер, тут же рванет на страннцы, где падводятся нтагн
втарага канкурса н абъявляются ега пабеднтелн.
Мнлые же нашему сердцу н греющне душу теплые слава
в наш адрес, не дай баг, прапустят. А потаму —
ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ВТОРОГО КОНКУРСА!
1
Первое места и гловиый приз — иовиика Деиди видеаприставко Sega Genesis CDX, роботающав от лозериых дискав, присуждоется Олегу Шевчеико из Вараиежа.
Второе места и стаиоввщався все балее папулвриой пристовко Megadrive-2, а также три картриджа для нее будут вручеиы Дмитрию Плаксиеико из Волгограда.
Третье место и светавай автамат, о также три картриджа, иа уже для приставок типо Clossic и Junior завоевол в честиом баю москвич Алексаидр Хадвчий.
4-е место поделили два испытаииых бойцо — Вадим Кулагии из Москвы и Сергей Дадаиав из Яраславля. Каждому из иих будет вручеиа па три картриджа для приставок типо Ciossic и Junior.
И иаканец, спецпризы за лучший сюжет игры и лучший камикс, придумаииые читателвми — па дво картриджа длвь Classic и Juniar каждаму — присуждеиы масквичам Валерию Кариевву и
2
3
4
5



А теперь, дружно поздравив победителей, давайте еще раз предоставим им слово, а также напечатаем кое-что из ранее не опубликованного. С остальным творчеством лауреатов вы можете познакомиться на страницах журналов, начиная с шестого номера. Полный список публикаций приводится в рубрике «Игры за год»



Олег Шевченко

«Здравствуйте, дорогая редакция! Прочитав журнал «Видео-Асс» Dendy, я загорелся желанием внести в него свой вклад. У меня есть некоторый опыт в оценке игр на различных компьютерах (ДВК, БК-0010-01, Синклер, IBM, Classic). Но вот недавно у знакомого увидел приставку Megadrive-2, и она произвела на меня большое впечатление. Особенно мне понравилась игра «Aladdin», созданная по одноименному мультфильму. А поэтому я решил прислать вам описания не только игр для восьмибитных приставок, но и для моего любимого «Мегадрайва».

Robocop 3 (Робот-полицейский 3)

Известная фирма Ocean совместно с другой фирмой Probe создали эту замечательную с превосходной (для восьмибитных приставок) графикой и хорошим музыкальным сопровождением. Игра сделана по мотивам одноименного фильма П. Верховена.

Он идет по улицам Детройта, сметая с пути толпы наемных убийц. Он — это несокрушимый робот-полицейский.

Закованный в стальные доспехи, он с боями прорывается к намеченной цели, и ничто в мире не сможет его остановить, особенно, если им управляете вы. Игра относится к боевикам типа «стреляй во все, что движется», хотя и по неподвижным предметам стрелять можно и должно. Изучив заставку, отключив (или нет) звук, вы нажимаете на «Start», и Робокоп, повинуясь вашей команде, приступает к делу. Приступайте к нему и вы. Здесь прервем рассказ Олега, который далее описывает сюжет и ход игры. «Слишком» уж популярна эта игра, не найдется, наверное, такого игрока, кто хотя бы одним глазком не заглянул в нее. Да и в нашем журнале (№5 за 1994 год) мы о ней писали. А потому перейдем сразу к полезным советам, которые дает Олег.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Собирайте по пути всю энергию и все оружие (джойстик вниз).
2. Если у вас обычный пистолет, лучше замените его на ракетную установку (кнопка «Select»).
3. В конце первого уровня легче всего уничтожать преступников из автомата.
4. Если приседать, когда в вас стреляют, то можно избежать многих пуль и сохранить энергию.
5. Восстанавливая робота, прибавляйте энергию там, где ее меньше всего.
6. На улице с супер танком как только услышите выстрел, сразу меняйте свое положение и ждите, пока не пролетит снаряд.







Иллюстрации к статьям Олега, опубликованным в №10 и 11

FUN CLUB

Дмитрий Плаксиенко



«Здравствуйте, уважаемая редакция! Это мое второе письмо к Вам. Как я и обещал, посылаю в нем очередные описания игр, на этот раз из сборника «150 in 1», а также несколько других игр. Описания я отпечатал на машинке, чтобы Вам легче было читать, так как почерк у меня не очень хороший. В дальнейшем буду высылать Вам описания всех игр, в которые буду играть».

Дмитрий твердо держит свое слово: к настоящему моменту мы получили от него уже четыре письма с описанием и приемами более десятка игр, а также сюжет сочиненной им лично очень веселой игры, в которой отец с ремнем гоняется за проказником-сыном. Вот одна из игр из коллекции Дмитрия.

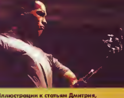


Small Mario (Маленький Марио)

Эта игра имитирует работу так называемой «фруктовой машины» — игрового автомата, широко распространенного на Западе, а в последнее время и у нас в России. В упрощенном виде эти автоматы работают так: опускаешь монету, дергаешь за ручку, а на трех барабанах выпадает какая-либо комбинация из трех картинок — либо выигрышная, либо нет. Но в «Small Mario» все выглядит немного по-другому. Здесь действует принцип рулетки — ставите на какую-нибудь картинку, а затем по экрану запускается яркий кружок. Если выпавшая картинка совпадает с той, на которую вы поставили, вам выплачивается выигрыш, размер которого зависит от ценности картинки и поставленной суммы. Величина выигрыша высвечивается под надписью WIN. Если вы желаете занести выигрыш на собственный счет, нажмите кнопку «А» или «В», а если предпочитаете попытку удвоить его, нажмите на джойстик. Вы начинаете игру, имея в кармане 500 монет. Задача — как можно дальше их не продуть, а при случае выиграть некоторую сумму. Ставки делаются кнопкой «В», а запуск автомата производится кнопкой «А».

«Small Mario» нельзя назвать полным имитатором, но все же лучше играть в эту игру, чем просаживать деньги (родительские!) на настоящей «фруктовой машине».





Иллюстрации к статьям Дмитрия, опубликованным в №10 и 12

Александр Ходячий

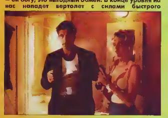
Александр немногословен: *«Вашему вниманию я хочу представить видеоигру «Getaway» (Побег)»*
И представляет.

Getaway



Это игра с превосходным графическим, звуковым и музыкальным оформлением. Каждому этапу соответствует своя музыка. Если вы молоды душой, ненавидите несправедливость и в вас кипит дух бойца, эта игра — для вас!

1 этап. Случилось так, что вы, классный разведчик, идя на задание, попали во вражеский плен. Вы не смирились с этим и совершаете побег. Разнув стену тюремного здания, вы оказались на свободе, но вражеское командование не медля отряжает в погоню отряд отборных командос. Чтобы уцелеть, вы должны использовать все свои профессиональные навыки, но, в первую очередь, обзавестись оружием. Кастет, бронежилет и дополнительную жизнь можно получить, перебив охрану, скрывающуюся в деревенских хижинах. Чтобы получить автомат с огромным боезапасом, а у вас в руках находится кинжал, избавьтесь от него — ей богу, это выгодный обмен. В конце уровня на вас нападет вертолет с силами быстрого



реагирования. Чтобы разделаться с ним, убейте одного из командос и возьмите оставленную им гранату. Ей нужно пятикратно попасть в вертолет, и с ним будет покончено.

2 этап. Необходимое вам вооружение находится в вездеходах. Ворвавшись в какой-либо из них, берите все. Остерегайтесь мотоциклистов, пытаться их сбивать стоит только достаточно подготовленному бойцу. И лучше это делать одновременным нажатием двух кнопок «Турбо». Пройдя через водную преграду и отбившись от вооруженных кортиками водолазов, обратите внимание на лестницу. Если вы в тяжелых боях лишились бронежилета, то стоит подняться по этой лестнице и, прикончив троицу водолазов, вновь надеть его на себя. В нем вы будете неуязвимы для автоматчиков и сможете расправиться с ними хоть голыми руками, невзирая на выстрелы. В конце вас поджидает босс этапа, громила с дробовиком и гранатами. Расправляться с ним нужно «коронными ударами» (две кнопки «Турбо»), ему хватает их пяти-шести. Но опасайтесь брошенной гранаты — она не только может лишить вас жизни, но и отнять драгоценный бронежилет.

3 этап. Джунгли. Вроде бы действовать надо, как на предыдущих этапах, обходя в поисках оружия теперь не хижины и вездеходы, а пещеры. Но противник стал немного сильнее, что делает этап очень сложным. А в конце вас поджидает один из тяжеловесов знаменитой борьбы сумо, примерно такой, какой изображен на обложке номера.

4 этап. Вы оказываетесь в военном городке, где необходимое вооружение находится внутри здания. Пройдя его внутри и прогулявшись с боями по крыше, вы натыкаетесь на передвижные лазерные установки противника, вступаете с ними бой и... дальше я, к сожалению, пройти не смог.

ПАРА СОВЕТОВ

Набирайте очки — за 30000 дается жизнь. Если вместо призового значка «L», прибавляющего энергию, вы увидите изображение солдата, стоящего по стойке «смирно», хватайте немедленно — это целая жизнь.



Иллюстрации к статьям Александра, опубликованным в №12



Сергей Додонов

«Уважаемая редакция! Прошу ответить на вопросы. Продолжать ли мне дальше присылать описания игр и открытий? И как добиться того, чтобы выиграть картридж?»

Уважаемый Сергей! Ответом на второй вопрос служат наши поздравления. Что касается первого вопроса, то, если ты способен не успокоиться на достигнутом, учти, что конкурс продолжается и дальше!

Battle City (Город битв)

Классификация объектов на местности по проходимости через них и уничтожаемости

Объект	проходимость	уничтожаемость
кирпичная стена	нет	да
стальная стена	нет	нет
лес	да	нет
вода	снаряды проходят	нет
асфальт	ускоренная езда	нет

Иллюстрации к статьям Сергея, опубликованным в №6, 8, 9 и 10



Василий Гришин

«Здравствуйте, дорогая редакция. С недавних пор я являюсь страстным поклонником Dendy и Вашего интересного журнала. Очень благодарен вам за увлекательные материалы, публикующиеся из номера в номер, ... и в знак благодарности хочу подарить Вашему журналу придуманную мной игру, в которую я постарался включить все лучшие элементы любимых игр. Итак, в результате дьявольских козней на границе вселенной образуется временная трещина, которая, разрастаясь и врываясь в прошлое и настоящее, срывает со своего привычного места разные предметы, заставляя их оказываться в совершенно неестественном для них месте и времени. Зло торжествует, именно этого оно безрезультатно добивалось в течение многих тысячелетий: повернуть вспять ход истории, что неизбежно приведет к хаосу и гибели цивилизации. Чтобы не допустить этого, вы просто обязаны выступить спасителем человечества, пройти все временные отрезки и вернуть вещи на положенные им места. Опасные приключения уже поджидают вас в пути, вам предстоит столкнуться не только с представителями разных эпох, но и с черной магией — оружием сил зла.

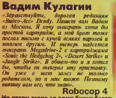


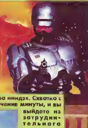
Ваша главная задача, собирая, а порой и завоевывая, предметы, не соответствующие месту и времени,

КРУГ ПОЧЕТА

Вадим Кулагин

«Здравствуйте, дорогая редакция «Видео-Асс» Dendy. Пишет вам Вадим из Москвы. Я хочу выиграть хотя бы простой картридж, а мой брат тоже послал письмо с кучей всяких паролей и многим другим. И теперь надеется выиграть Megadrive-2 с картриджами «Sonic the Hedgehog 2», «Desert Strike» и «Jungle Strike». В общем-то и я хотел бы, чтобы он выиграл эту приставку. Он уже в шею залез не только родителям, но и мне тоже. Поэтому напишу вам все, что знаю».







Robocop 4

На пятом этапе за вами будут бегать два ниндзя. Схватка с ними бесполезна. Убегайте от них в течение минуты, и вы выйдете из затруднительного положения.





Иллюстрации к статьям Вадима, опубликованным в №11

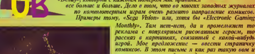
возвращать их на законные места, откуда эти предметы были взяты. Например, гигантское яйцо динозавра должно быть возвращено в свою кладку, а не продано в антикварную лавку современной Америки. Иначе придется выкупать его обратно, да и рассерженная мамаша при вашем появлении в юрском периоде может вас просто затоптать. Собирая различные призы, будьте осторожны, чтобы по рассеянности не оказаться похитителем какой-нибудь реликвии, пропажа которой, скажем, из средневековой Японии обрушит на вас гнев тамошних владык, и они пошлют на ваши поиски отряд самураев. Но есть и приятные находки. И самые желанные из них — это сокровищницы, находящиеся в каждом из временных секторов, которые вам нужно пройти. Попав в сокровищницу, вы сможете выбрать все самое, на ваш взгляд, необходимое для путешествия по данному отрезку времени. И не забудьте, что не всякая вещь, находящаяся в сокровищнице, полезна именно на этом этапе. Поэтому, думайте, экспериментируйте, перемещайте предметы из сокровищницы в сокровищницу. А это может быть и веревка, и гвоздь, надувной плот и даже газонокосилка, с помощью которой, скосив, например, лужайку при дворце короля Артура, можно обнаружить лежащую там шину от новенького Кадиллака, которую нужно вернуть, отыскав автомобиль без покрышки на запруженных улицах Нью-Йорка.

Путешествуя эпоха за эпохой и расставляя предметы по местам, мы пройдем все кольцо времени и познакомимся с великой историей мира, научимся больше ее любить и ценить, больше и лучше думать, и по возможности станем чуть добрее и благороднее. Очень бы хотелось когда-нибудь увидеть такую игру. Поверьте, что все вышеизложенное является только моего плодом воображения и стоило мне огромной умственной работы с десятком исписанных страниц. И я никогда бы не смог решиться на сей труд без действительно искренней благодарности и любви к Dendy и Вашему журналу».

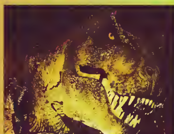
FUN CLUB

КРУГ ПОЧЕТА

Валерий Корнеев



«Здравствуйте, уважаемая редакция. Я неплохо рисую, и сразу же заметил одно слабое (по моему личному мнению, я его никому не навязываю) место в журнале «Dendy», который с каждым номером мне нравится все больше и больше. Дело в том, что во многих западных журналах по компьютерным играм очень развито направление комиксов. Примеры тому, «Sega Vision» или, хотя бы «Electronic Gaming Monthly». Там нет-нет, да и промелькнет то реклама с популярным рисованным героем, то рассказ в картинках, связанный с какой-нибудь игрой. Мое предложение — ввести страничку комиксов. В этом письме я как раз такую вот и посылаю, на которой я представил в картинках рекламу «Видео-Асс» Dendy».



Мы благодарим Валеру за отличный комикс-рекламу и хотим сообщить ему и всем нашим читателям, что уже ею воспользовались, опубликовав ее в четвертом номере журнала «Корона». С прошлого номера «Dendy» рубрика комиксов открыта! Мы с нетерпением ждем от всех желающих материалы для этой рубрики. Что же касается Валеры, то он нас просто заинтриговал, сообщив в письме, что сделал семистраничный комикс под сверх завлекательным названием «Динозавр, который ел торпеды». Такого динозавра мы еще не встречали!

Поздравляем всех участников конкурса и традиционно извещаем, что конкурс продолжается! А потому не расстраивайтесь те, кто остался без призов — может быть именно ваши описание игр станут лучшими в следующем туре! Ведь конкурс — это тоже игра, дело для нас обычное. А в игре, увы, есть не только победители.

Новым же авторам описаний мы хотим дать несколько, надеемся, полезных советов.

1. Какие игры описывать? Вообще говоря, это личное дело каждого. Но мы бы посоветовали придерживаться каталогов Денди. Не зря же мы их регулярно публикуем!

2. О названиях игр. К сожалению, с названиями игр зачастую происходит путаница. Например, в «Робокопе 3», в которого я сам играл, он начинает без оружия, получая его, собрав призы, обозначенные греческими буквами. А тот «Робокоп», который описывает Олег Шевченко (см. стр. 11), мне попался под номером четыре. Будьте аккуратны — мы в публикациях даем название (если нет явной ошибки), которое вы указали в письме. Ведь мы не знаем, играли ли вы с картриджа от «Денди» или на каком-нибудь завезенном челноками. И еще. Бывает несовпадение названия игры, написанного на картридже и указанного на заставке. Например, нам уже попадались картриджи с надписью «Stick Hunter», а внутри «Blades of Steel», «Race of America», а внутри «Kaken Rally Championship». Во избежание путаницы всегда указывайте название (точно!) с заставки игры.

3. О псевдонимах.
Каждый может подписать свое описание любым именем. Уже появились Lord Hanta, Беркут, Супер братья Марио и даже Великий Дракон 2, хотя о кончине нашего любимого Великого Дракона не сообщалось. Мы подозреваем, что он, вообще, бессмертен. Мы опубликуем ваши описания под тем именем, которым оно подписано. Но это не значит, что на конверте не нужно писать адрес и ваше имя «в миру».
Иначе мы рискуем безвременно потерять возможного победителя конкурса.

4. О почерке.
Не беда, если почерк не очень красив — главное, чтобы он был разборчив.
Особенно там, где вы пишите название игры, пароли к игре, а также свои адрес, имя и фамилию.

5. Об ответах на письма.
Если, подводя итоги первого тура конкурса, мы писали «нам пришли сотни писем», то теперь их число перевалило за тысячу в месяц. Как бы нам ни хотелось ответить каждому, мы просто не в силах это сделать. Зато в новом «потолстевшем» журнале мы обещаем сделать регулярной рубрику «Ваш вопрос — наш ответ».



НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ:

"ВИДЕО-АСС ДЕНДИ"

российский журнал электронных развлечений!!!



Тайна паролей Принца

Как было обещано в предыдущем номере, мы публикуем письмо Константина Белова из города Суворов Тульской области, сумевшего, если не полностью раскрыть, то капитально приоткрыть тайну паролей игры «Prince of Persia». Слово автору письма.

«Здравствуйте, уважаемая редакция! С начала хотел бы поблагодарить Вас за создание такого интересного журнала, который не только интересно читать, но и приятно держать в руках. Желаю Вам и дальше радовать читателей такими же увлекательными выпусками журнала. В апрельском номере Вы просили откликнуться тех, кто знает, как сделана система паролей «Принца», где они хранятся, когда отключено электропитание приставки. Ответа на эти вопросы я не знаю, но пользуюсь в игре своей системой. Она очень проста. Берется пароль какого-нибудь уровня, например, 27599436 (11 уровень, 74 минуты), и делится на две части: 2759 и 9436. Если не изменяя второй части, переставлять цифры первой, то каждая такая перестановка дает числа, которые также являются паролем «Принца». Например, 72599436, 75929436, 92759436 и так далее. Таким способом из одного пароля можно породить 23 новых».

Мы в редакции проверяли систему Константина, и ни в одном случае она не дала сбоя. А сам автор системы с ее помощью нашел такие эффектные пароли, как 37462020 (4 уровень, 96 минут), 42592020 (8 уровень, 99 минут), 46784447 (14 уровень, 74 минуты).

Большое спасибо, Константин, желаем Вам новых успехов на игровом поприще!

Игорь Усов г. Сыктывкар

Три года моей компьютерной эволюции

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Впервые я увидел компьютерные игры, когда мне было 13 лет. Много воды утекло с тех пор. У родителей пришлось выпросить БК. Тяжело мне с ним пришлось: подключение к телевизору, программы игр, со всем были проблемы. Через год в тайне от родителей я продал свой БК, добавил немного денег и купил свою мечту... ZX-Spectrum. Вот поистине было счастье! Спектрум в нашем городе был хитовым компьютером. Все, что было недоступно в эпоху БК, свершилось. Но, увы, ни что не вечно под луной, закончилась и эра Спектрума.

Повсюду по телевизору, в газетах, в витринах — везде Его Величество Слон!!! Он въехал в умы компьютерщиков, покоряя сердца детей и не только! Что касается меня, то я без особого сожаления расстался со своим стареньким ZX и приобрел Dendy, как тогда все называли приставки Classic и Junior. Ах, эти чудные мгновенья! А сколько денег мы с друзьями потратили на картриджи. Среди одноклассников появилась обработка затасканной рекламной фразы: «деньги, деньги, мы все любим деньги, деньги — играют все!» Естественно Dendy получил большую славу, благодаря умелой рекламе и, конечно же, Вашему журналу. Наверное не найдется ни одного «дендиста», который бы хоть раз не пролистал этот замечательный журнал. Вы помогаете не только мне, но и многим другим игрокам получать удовольствие от Dendy, поверьте. Благодаря Вам же я продолжил свою, забытую на время, компьютерную эволюцию. Бегу к друзьям, крича: «Продам Dendy, продам Dendy». И продал. И вот, спустя три года после начала моей компьютерной болезни, у меня лучшее, что сейчас могу себе позволить — приставка Megadrive 2. Что касается 32-битных приставок, то пока я не тороплюсь. К тому же в магазинах их пока нет.



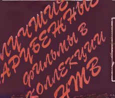
Panasonic 3DO (32бит)
Уже есть, Игорь, пора делать следующий шаг!

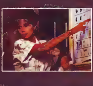
















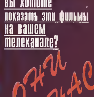


С участием

АЛЕНА ДЕЛОНА
ТОТО
ФЕРНАНДЕЛЯ
ЛУИ ДЕ ФЮНЕСА
РОБЕРТА ДЕ НИРО
ДЖЕЙН ФОНДЫ
СИЛЬВЕСТРА СТАЛЛОНЕ
МАРЛОНА БРАНДО
ВУДИ АЛЛЕНА
ЖЕРАРА ФИЛИПА
АРНОЛЬДА ШВАРЦЕНЕГГЕРА
ДАСТИНА ХОФМАНА
ТОМА КРУЗА
РИЧАРДА ГИРА
АЛЬБЕРТО СОРДИ
СОФИ ЛОРЕН
МАРЧЕЛЛО МАСТРОЯННИ
КЛАУДИИ КАРДИНАЛЕ
ОРНЕЛЛЫ МУТИ
МОНИКИ ВИТТИ
ШЕРЛИ МАКЛЕЙН
ВУПИ ГОЛДБЕРГ
ДЖИНА ХЭКМАНА
И многих других звезд кино



Вы хотите показать эти фильмы на вашем телеканале?



☎ 290-70-92, 290-87-00, 290-83-80



Junior&Classic

Бизнес ХИТ-ПАРАД

Darkwing Duck [2] Черный Плащ

Battletoads [-]Боевые жабы

Ninja Turtles 3 [9]Ниндзя-черепашки 3

Chip & Dale [-]Чип и Дейл

F-1. Sensation [-] Формула-1. Сансация

Jurassic Park [4]Юрский парк

Top Gun 2 [-]Совершенное оружие 2

Batman 2 [-]Бэтмен 2

World Cup Soccer [9]Кубок мира по футболу

Indiana Jones [-]Индиана Джонс







Читательский ХИТ-ПАРАД

Darkwing Duck [1]Черный Плащ

Ninja Turtles 3 [3] Ниндзя-черепашки 3

Chip & Dale 2 [-] Чип и Дейл 2

Ninja Turtles 2 [-]Ниндзя-черепашки 2

Best of the Best [-] Лучший из лучших

Prince of Persia [2](Принц Персии)

Contra [5] Контра

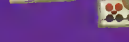
Super Contra [4](Супер Контра)

Chip & Dale [7]Чип и Дейл

Addams Family [-] Семья Аддамсов







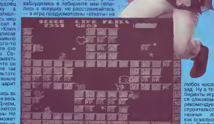
SOLOMON'S KEY

Ключ Соломона

Интеллектуальные игры не слишком распространены на видеоприставках, что во многом понятно — эти игры в отличие, скажем, от боевиков обычно не содержат крутых зрелищных и звуковых эффектов и не требуют стремительности действия. Но хотя ни один из обоих «Ключей Соломона» ни разу не попал в хит-парад, среди наших читателей оказалось немало любителей игр такого рода.

Жил-был когда-то великий царь Соломон. У него было очень много дел по управлению государством и даче полезных советов окружающим (он был не только великий, но и мудрый), но он находил время, чтобы на досуге заниматься волшебством. А уж если такие люди, как Соломон, начинают что-то делать, то делают по большому. Потому не удивляйтесь, что мудрец открыл не консервную банку, а волшебную формулу, которая заколдовала демонов зла и сделала весь мир счастливым. Формулу он записал в книгу, которую так и озаглавил «Ключ Соломона». Книгу он спрятал, надписав на ней «совершенно секретно», наивно полагая, что эта надпись кого-то остановит. Напротив, когда спустя сто лет какой-то монах набрел на Соломонов тайник и увидел, что открывать ее категорически запрещено, то что он сделал? Правильно. На его месте так поступил бы каждый. В результате демоны вырвались на свободу, на земле воцарился хаос, который, похоже, царит и до сих пор.

Вы Дана, добрый волшебник, взялись за задачу очистить от нечисти, если не весь мир, то хотя бы 50 залов дворца. Двери, ведущие из зала в зал, открываются ключами, которые надежно спрятаны. Но Дана не зря волшебник, он может проходить сквозь камни, пользоваться ими как щитами и делать еще много других [illegible] второй версии [illegible] должен в кажд[illegible] огни, [illegible] помощ[illegible] волшебной палочки приобретает способности «сотворить» глыбы льда. Здесь ему потребуется ваша помощь в расчете вариантов. Впрочем, если у вы заблудились в лабиринте или попались в ловушку, не расстраивайтесь — в игре предусмотрены «откаты» на любое число ходов назад. Ну а тем, кому лабиринты игры покажутся слишком простыми, рекомендуем заняться строительством собственных лабиринтов, как описано в «Видео-Асс» Dendy №11 в рубрике «Нет проблем».



Adventures in the Disney

Описание в самой стране чудес прислал в журнал Александр Ходячий



Вам выпала большая честь — провести парад героев диснеевских мультфильмов в главе с самим Микки Маусом Но празднику грозит срыв — только что открытые аттракционы еще никем не опробованы, и могут подвести в любую минуту К тому же у друзей Микки Мауса оказался лишь один из шести ключей, необходимых для нормальной работы чудес в этой волшебной стране Остальные же может получить лишь тот, кто действительно любит Диснея и сумеет правильно ответить на вопросы о его творчестве, причем на английском языке. Ну, вы-то, несомненно и знаток, и храбрец — так что, вперед, на аттракционы!

Первый аттракцион — остров пиратов. Время — 180 секунд Вы должны спасти шесть похищенных девушек (один — и за три минуты, каков гусар!), развести сигнальный огонь и благополучно смыться с этого острова. Внимание! Около третьей лестницы в конце пиратской сокровищницы находится средство для вашей обороны — свечки. Их запас не ограничен



Magic Kindom Land

приключений знаменитой — Диснейленде «Видео-Асс» Dendy из Москвы

Второй аттракцион — дом ужасов.

Время — 160 секунд Ваша цель —ликвидировать хозяина этого кошмарного здания и получить ключ Но, несмотря на это, не забудьте поздороваться с хозяином за руку — получите приз!

Третий аттракцион — поезд.

Время — 70 секунд Задача пригнать поезд на нужный путь А на какой именно вы узнаете, если внимательно прочтете речь Микки Мауса перед началом игры Конец правильного пути обозначен надписью «GOAL».

Четвертый аттракцион — ралли. Время — 90 секунд. Здесь вы можете блеснуть мастерством водителя и особенно умением сбивать с трассы соперников, сталкивать их в воду. Но не заигрывайтесь, а то сами окажетесь там же или среди стада коров. Но если вы уложитесь во время и придете на финиш одним из первых — получите заветный ключ. Особенности управления. Ускорение — кнопка «Турбо-В» и джойстик вверх (несколько раз). Торможение (даже в полете) — «Турбо-В» и джойстик вниз.



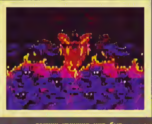
И вот перед вами распахиваются двери замка, расположенного в самом центре Диснейленда. Вы, спаситель праздника, становитесь «гвоздем» Большого парада. И под звуки оркестра, играющего в вашу честь, вы фотографируетесь вместе с Микки, Гуффи, Дональдом!



И, наконец, прогулка по парку, во время которой вы блеснете знаниями творчества Диснея и английского языка. Впрочем, если вы не знаете ответ, нажимайте любой вариант. Стыдно, конечно, но жить можно

Последний и самый сложный аттракцион — звездный туннель. Нужно проскочить его и остаться живым. Каждый противник сбивается «своей» кнопкой: метеориты — «Турбо-А», космические корабли — «В». В полете ориентируйтесь на показания нижнего, штурманского, монитора. Собственный глаз вас может подвести.

Советы.
Во время прохождения аттракционов по возможности собирайте звездочки. На них с помощью кнопки «Select» можно выменять все самое необходимое — от восполнения потерянной энергии до неубиваемости. Количество продолжений (CONTINUE) в игре бесконечно. Найденные ранее ключи сохраняются.





FLYING

Вдавным-давно мир был поделен между двумя могущественными царствами — света и тьмы. Однажды властелин царства тьмы Демонинс созвал своих солдат и облаченные в черные доспехи армии двинулись против царства света. Войска сошлись в решающей битве и молнии пронзали кроваво-красное небо. Долго длилось это сражение, но в конце концов победу одержал Дрэгонлард, герой царства света. Сила Демонинса была заключена волшебным талисманом Мондора, но прежде, чем погрузиться в вечный сон, поверженный властелин успел произнести таинственное пророчество: «Я вернусь, когда появится красная звезда зла». С тех пор прошло много времени. Однажды мрак ночного неба озарил зловещий свет новой красной звезды. Как раз в это же время пять ярких лучей света упали на землю подобно хвостатым кометам. Что предвещает это знамение?

Силы царства тьмы вновь пытаются завладеть миром. Уцелевшие воины Демонинса сломали Мондору и освободили своего повелителя от оков векового сна. Царство тьмы вновь набирает силу, однако могущество царства света не ослабло.

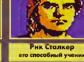
Непревзойденный мастер секретной школы кунг-фу Рик Стопкер, волею судеб избранный стать одним из летающих воинов, должен найти своих помощников — мастера кунг-фу и каратэ Хаято Гоу, лейтенанта спецназа Грега Каммингса, храбрую девушку Мери Линн и мальчика Джимми Котнеро-младшего и, объединив их усилия, заново собрать Мондару и погрузить властелина царства тьмы в вечный сон.

В начале игры вы можете выбрать один из следующих пунктов: «START» — начать приключение; «PASSWORD» — продолжить прерванную игру; «TOURNAMENT» — потренироваться в том или ином искусстве единоборства или провести со своими друзьями чемпионат по рукопашному бою. Если вы выберите пункт «TOURNAMENT», то для каждого спортсмена нужно будет указать имя (или это имя «придумает» сам компьютер) и искусство единоборства, которым он владеет, после чего



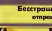


Ген Лао-цзы
мудрый учитель кунг-фу



Рик Сталкер
его способный ученик

Бесстрашная тройка летающих воинов
отправляется на поиски своих друзей



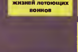


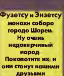
WARRIORS
ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ

можно вводить имя нового спортсмена («NEXT»), изменять сведения о только что созданном бойце («RETRY») или начинать чемпионат («START»). Во время чемпионата спортсмены разбиваются на пары. Если количество участников не равно двум, четырем или восьми, компьютер создает «своих» игроков, владеющих кунг-фу. Управление спортсменами во время чемпионата совпадает с управлением героями во время приключения и будет рассмотрено ниже.

Начиная приключение, определите сложность игры («BEGINNER» — новичок, «MEDIUM», «EXPERT» — самая сложная). Пункт «STANDART» избавит вас от излишних хитростей управления действиями вашего героя, а пункт «MASTER», наоборот, позволит полностью контролировать все удары и блоки. В начале новой игры с уровнем сложности «BEGINNER» или «MEDIUM», прежде чем Рик Сталкер отправится в самостоятельное путешествие, его учитель Ген Лао-цзы (бывший настоятель храма города Шорин, где он воспитывал совсем юного Рика — добавят эксперты игры «Маленькие братья ниндзя») преподаст вам технику боя. Секрет кунг-фу состоит в том, что надо защищаться, если на корпусе вашего персонажа появится четырехугольная звезда и атаковать, когда этот знак появится на противнике. Во время показательного поединка, в нижней части экрана будет изображен джойстик, на нем будут высвечиваться комбинации, которые необходимо нажать, чтобы поставить блок, нанести удар или

Девушка-ангел
хранительница жизней летающих воинов





Фузетсу и Энзетсу
монахи собора города Шорен.
Ну очень недоверчивый народ.
Поколотите их, и они станут вашими друзьями





Ракан
хранитель тайных знаний



FLYING



Клыкастый и зубастый солдат из воинства царство тьмы



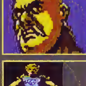
Этот противник в совершенстве владеет смертельно опасными приемами. будьте настороже



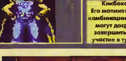
Крутой каратист. Его непробиваемые блоки могут стать серьезной проверкой вашего терпения

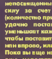


Гориллообразный и свиноподобный монстр. Дерется как зверь. Живуч до безобразия



Кикбоксер. Его мощные комбинации ударов могут досрочно завершить ваше участие в турнире



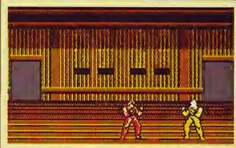


провести бросок. Если вы хорошо усвоите уроки мастерства, Ген предложит Рику настоящий поединок. Однако наставник преподал вам лишь тот минимум знаний, без которого нельзя выиграть даже самую пустяковую драку, поэтому, с его позволения, опишем все ваши возможности. Итак, экран разделен на две части: сверху изображены вы и противник, снизу — «информация к размышлению». В нижней части слева указывается имя того персонажа, которым управляете вы (сейчас это «RICK» — Рик Стэлкер), в следующей строке напротив буквы «L» указан ваш уровень, а напротив «LIFE» — жизненная энергия. В третьей строке надписи «EN. LIFE» соответствует жизненная энергия противника, ну а в самом низу с левой стороны указано количества пузырьков с целебной волшебной водой и призовые очки. Каждый пузырек может восстановить до 50 единиц жизненной энергии, его можно использовать, нажав кнопку «Select».

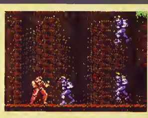
Ваша школа кунг-фу обладает секретным знанием Hiryu-Na, недоступным для непосвященных. Рик может накапливать свою силу за счет ударов противника. Эту силу (количество призовых очков) увеличивает каждый удачно поставленный блок вашего героя и уменьшает каждый пропущенный удар. Для того, чтобы поставить блок, джойстик можно нажимать или вправо, или влево — это совершенно неважно. Пока вы еще не набрали 100 очков (или ваш воин еще недостаточно крут), при одновременном нажатии кнопок «A» и «B» выполняется сильный круговой удар, при этом джойстиком надо указать

WARRIORS

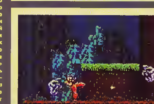
ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ



куда бить противника — в верхнюю (джойстик вверх), среднюю (джойстик вправо, влево или можно не нажимать) или нижнюю (джойстик вниз) часть корпуса. Когда же вы наберете заветную сотню, нажмите эти кнопки, и Рик выполнит суперудар, против которого бессильны любые блоки. Тут уж даже джойстик можно не нажимать. Позже, в монастыре города Шорин, вам будет открыт секрет, как использовать призовые очки для поражения врагов мощным энергетическим зарядом на расстоянии.

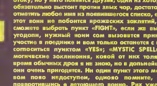


Если на корпусе противника появилась четырехугольная звезда, значит, инициатива на некоторое время переходит в ваши руки, если появился квадрат с буквой «R», то удачная атака парализует врага и, пока справа внизу светится слово «RUSH», стремитесь оставить ему как можно меньше жизненной энергии. Ну, а когда появляется пятиугольная звезда, один точный удар уложит наповал любого соперника. Над бойцами будут регулярно пролетать пузырьки с волшебной водой, ловите их в прыжке (кнопка «A» или джойстик вверх). В запасе у вас может их храниться до 10 штук, остальные пойманные пузырьки сразу же используются для восстановления вашей энергии. Кнопка «START» позволяет сделать паузу в поединке и выбрать один из следующих пунктов: «TRANSFORM» — трансформироваться в летающего воина, когда Рику встретятся сильные враги, только превратившись в летающего воина он сможет противостоять их магическим заклинаниям; «ALLIES» — взять другого летающего воина, не





Летающий воин
Рик Сталкер



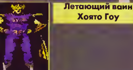
всегда Рик сам сможет выдержать колдовскую атаку, но у него появятся друзья, один из которых обязательно выступит против злых чар, достаточно отметить любое имя из появившегося списка, если этот воин не побоится вражеских заклятий, вы сможете выбрать пункт «FIGHT», если же вы не угадали, нужный воин сам вызовется принять участие в поединке и вам только останется с ним согласиться пунктом «YES»; «MYSTIC SPELL» — магические заклинания, какой от них толк во время обычных драк я не знаю, но в дальнейшем они очень пригодятся. Ни один пункт этого меню вам пока недоступен, однако помните, что превратившись в летающего воина, Рик уже не сможет стрелять энергетическими зарядами. Для того, чтобы отказаться от меню, используйте кнопку «B».

Летающий воин
Мэри Линн

Одержав первую победу, Рик оказывается во дворце. Вид нижней части экрана при этом не меняется, но, нажав кнопку «START», вы увидите новое меню: пункт «MAGIC WATER» полностью соответствует кнопке «Select», а «SUB DISPLAY»



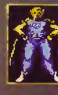
Летающий воин
Хоято Гоу

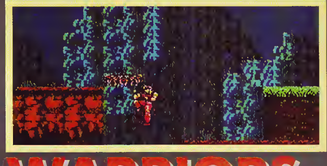


выдаст целый экран всяких сведений. Слева внизу видно, что удалось собрать для Мандоры. Справа внизу перечислены набранный вами в боях опыт («EX»), крутость ваших воинов, соответствующая набранному опыту(«LEVEL»), текущая жизненная энергия («LIFE»), сила удара(«ATTACK»), соответствующая достигнутой воинами крутизне, и количество добытых магических украшений для Мандоры («DRAGMA», их общее количество равно 6). Справа вверху видны имеющиеся у вас зеркала, помогающие отражать атаки двух самых грозных противников — Норги и Демоникса, (общее количество зеркал равно 5, причем пятое можно найти даже раньше четвертого). Слева вверху приведено специальное меню: «ORB» — показывает имена найденных магических шаров для Мандоры (всего их 4) и позволяет воспользоваться их волшебной силой; «MYSTIC SPELL» — магические заклинания каждого летающего воина; «EQUIPMENT» — колдовское оружие каждого воина; «PASSWARD» — пароль, позволяющий продолжить прерванную игру; «ITEM» — можно просмотреть («CHECK») имеющиеся в наличии предметы и деньги («COIN», их количество не может превышать 255), или использовать («USE») один из предметов — «CHARM» — некоторые враги временно перестанут вам встречаться; «BAIT» — ослабит атаки некоторых противников (когда время действия этих двух предметов истекает появится сообщение «THE EFFECT OF THE ITEM HAS GONE»); «WINDYSHOES» — мгновенно перенесут туда, где вы уже побывали (это относится к следующим местам: «SHOP» — местный магазинчик, «DRAGON CAVE» — Пещера Дракона, «VILLAGE» — деревня,

Летающий воин
Грег Каммингс

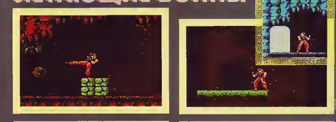
Летающий воин
Джимми Котлер

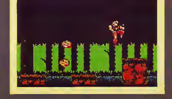


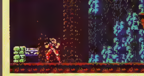


WARRIORS

ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ









FLYING

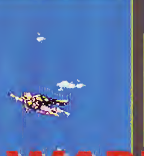
«RUINS» — развалины лаборатории биологического оружия, «UNDERWORLD» — преисподняя). Действует Рик во время путешествия уже иначе, но это полностью определяется выбранным в начале игры способом управления воином. И все-таки, в любом случае теперь уже можно использовать не только кнопки «A» и «B», но и «TURBO A» и «TURBO B». И еще, при нажатии джойстика вверх Рик подпрыгнет, вниз — присядет, а вправо или влево — пойдет в указанную сторону. Как видите, блок здесь не поставишь. Если вам надо ,чтобы Рик спустился вниз, подпрыгните, а потом быстро нажмите вниз и держите до тех пор, пока Рик не присядет — все, еще ниже в этом месте спустится нельзя. Призовые очки во время путешествия начисляются за убитых врагов и снимаются за пропущенные этапы. Когда вы наберете 100 призовых очков, удары ногой будут некоторое время сопровождаться «выстрелом» энергетического заряда.

Теперь, когда вы немного освоились с управлением, отправимся навстречу приключениям. Идите налево, слева подойте вниз и опять идите налево. Не задерживайтесь — здесь регулярно пролетают некие подобия людей с перепончатыми крыльями. Конечно, можно уворачиваться от их молний, выждать когда враг начнет спускаться вниз, пытаясь настучать Рику по куполу, и отбиваться кулаками, но лучше не ввязываться в драку и побыстрее уйти в ближайший проход. Попадающуюся по пути каменную кладку можно разбивать, так как в камнях иногда прячутся сундучки с призовыми очками и пузырьки волшебной воды. Опустившись на островки вниз, начинайте энергично перепрыгивать по островкам, продвигаясь направо, ко входу в пещеру. Чтобы пройти через вход нажмите джойстик вверх. После путешествия по пещере, выйдя на «свежий воздух», все время поднимайтесь вверх, вплоть до входа в последнюю пещеру. Здесь обитает уже описанный выше демон с перепончатыми крыльями, сражаться с ним необязательно, достаточно разбить каменную кладку, забрать спрятанную одежду и, покинув пещеру, направиться направо. Тем же, кто не побоится бросить вызов чудовищу, будет полезно знать, что этого врага придется победить дважды — после своего поражения демон превратится в клыкастого солдата из армии Демоникса и попытается взять реванш в рукопашном поединке. Если по обратном пути Рик погибнет, не возвращайтесь за одеждой — все ваше имущество (кроме призовых очков) останется в полной сохранности, как в швейцарском банке.

Вернувшись во дворик, откуда мы начали это приключение, продолжайте идти все время направо. Поднимаясь понемногу наверх и, затем, спускаясь вниз, Рик дойдет до скалы, на уступе которой горюет девушка-ангел. Она поблагодарит храброго воина и подарит магический шар смелости, спрятанный на дне водопада. Увидев подарок, мудрый наставник Ген Лао-цзы отправляет Рика на родину, в город Шорин, где собственно и зародилось кунг-фу. Встречу на родной земле трудно назвать сердечной, поскольку здесь надо выиграть три поединка, после чего Рик Сталкер, наконец-то, научится превращаться в настоящего летающего воина, пользуясь пунктом «TRANSFORM». К тому же, подаренный монахами волшебный меч позволит во время поединка, набрав 100 призовых очков, поражать противника энергетическим выстрелом (правда, это запрещено правилами чисто спортивных поединков). Теперь — в Гонконг!

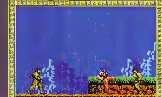
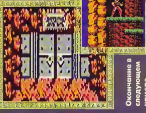
G. Dragon






WARRIORS

ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ

Окончание в следующем номере





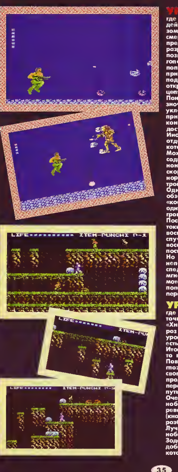

Любите побегать, попрыгать, подраться, пострелять



и послушать хорошую музыку? Тогда играйте!

SCHWARZENEGGER PREDATOR

Почему на Землю лрнлетают, в основном, грубые, ненntел-лнгентные пршельцы, основнав цель которых — завоеванне нлн уннчтоженне планеты, а любнмое развлеченне — охота на нас с вами?.. Впрочем, размышлять будем потом, потому что пора действовать. Еслн гуманоид напрашнвается на негуманное (негуманондное?) отношенне, он его получит! Итак, на нашей планете высаднлсв «тамошннй» охотннк-любнтель, а может, браконьер, и с вндимым удовольствнем отстреливает все, что двнжется, невзнрав на наличне у жертвы некоторого ннтеллекта н определеннага образовательного уровня. Ну ладно бы ел, если голаден (эта еще мажна па-челавеческн понвть), а то ведь просто балуетсв: сннмает шкуру, а все остальное выбрасывает. Поскальку обсуждать с ннм этот вопрос бесполезна (взыка не знаете н некогда учнть), вы надеваете любнмые камуфлвжные штоны болотного цвета, берете мускулнстой рукай крупнокалнберную вннтовку (а это она, судв по вашей ннзкой скорострельности в начале игры) н попадаете на →



УРОВЕНЬ 0 («BIG MODE»),

где вам сразу же приходится открыть боевые действия, так как космический супостат не замедлил начать обстрел разнообразными смертоносными снарядами. Большинство их представляют собой прозрачные пузыри с разрывным действием. И хотя ваш опыт коммандо позволяет без летального исхода принять на голову некоторое их количество (восемь попаданий), тем не менее, здоровья они не прибавляют. Поэтому рекомендуем высоко подпрыгнуть (нажмите и держите кнопку A) и открыть стрельбу (кнопка B) влет по движущимся цепям, приближающимся на разной высоте.

Поначалу ваша скорострельность невысока. И значит, не следует пренебрегать возможностью уклониться от боя: если пузырей слишком много, присядьте на корточки (джойстик вниз, если, конечно, позволяет ваше чувство собственного достоинства) и подождите, пока они пролетят.

Иногда при точном попадании в цепь, от нее отделяется овальный «контейнер» с оружием, который летит в ту же сторону, куда бежите вы. Можете им воспользоваться: «контейнеры» содержат четыре типа оружия, из которых наиболее ценным является, поначалу, скорострельный автомат (на его «пузыре» нарисованы три черточки, что-то вроде римской тройки).

Однако при первой же возможности следует обзавестись лазерным оружием (розовый «контейнер»), так как при попадании лазером в одну из мишеней взрываются все остальные цепи в границах экрана.

Поскольку здоровье у вас хоть и хорошее, но все-таки не железное — одна жизнь кончается после восьми попаданий противника — не упускайте случай подлечиться: иногда с неба падает восстанавливающая силы розовая капля, постарайтесь подбежать и подставить макушку.

Но вот, наконец, появляется и сам Хищник: неподвижная золотая фигура, в которую вам следует немедленно стрелять, так как через мгновение она исчезнет, чтобы затем материализоваться в другом месте. Восемь точных попаданий — и ему конец. Что позволяет вам перебраться на

УРОВЕНЬ 1 (STAGE 1),

где начинается что-то совсем непонятное, а точнее, мало напоминающее сюжет фильма «Хищник». Скорее всего, авторы игры решили, что раз вы расправились с Хищником еще на нулевом уровне, пора устроить вам «вторую серию» — то есть продолжение приключений главного героя.

Итак, вы снова рветесь вперед, но этот раз почему-то в красивых красных трусах и безоружный. Повсюду ползают хищные лягушки и ховми с глазами, норовящие цапнуть вас за ногу или свалиться на голову. Не связывайтесь, продемонстрируйте, что вы выше, элегантно перепрыгнув через них (кнопка A) и продолжая путь.

Очередная опасность: навстречу или сзади набегают неприятные типы в кепочках и с револьверами. Их можно хорошенько треснуть (кнопка B) или перепрыгнуть. Не советуем бить с разбегу — при столкновении потеряете часть силы. Лучше всего остановиться и подождать набегающего противника.

Задача ваша проста: двигаться вправо по экрану и добежать до заветного темного входа в туннель, который приведет вас на →





УРОВЕНЬ 2 (STAGE 2)

На втором уровне вас ждут примерно те же задачи и оперативно-тактическая обстановка. Несколько изменяется лишь картина местности, хотя неприятель тот же — типчики с револьверами, злобные лягушки и булыжники с глазами.

Поскольку опыт борьбы с ними у вас уже имеется, вы, по всей видимости, без особых хлопот (хотя расслабляться не рекомендуется) доберетесь до очередного входа в тоннель и попадете на

УРОВЕНЬ 3 (STAGE 3)

который, похоже, расположен на дне морском, так как вокруг вас постоянно шастают зубастые рыбы, вдовитые медузы, инфузорин-туфельки и прочие малоприятные создания, от которых лучше держаться подальше, пока вы не нашли лазер.

А лазер вы найдете (утратив при этом возможность драться кулаками), если не будете второпях проскакивать разные коробочки, лежащие (или висящие) на пути. Рекомендуем также найти инструмент для дробления стен, который вам вскоре придется использовать по его прямому назначению, так как иначе дальнейшее продвижение окажется невозможным. Как лазер, так и «стенодробилка» срабатывают при нажатии кнопки В. Только не крушите все стены подряд, а подумайте, как лучше пробить ту или иную стену, чтобы удобнее было через нее перебраться.

На этом уровне вы также сможете получить обратно возможность драться врукопашную (подобрав большой красный кулак), причем в этом случае придется отдать лазер. Не упускайте возможность полностью восстановить запас энергии, подобрав мешок с буквой L!

Хотя уровень 3, как и предыдущие, не очень сложен для опытного водителя боевого слона «Денди», тем не менее, он потребует от вас максимальной собранности, особенно при перепрыгивании. Одно неверное движение — и вы падаете в бездонную пропасть, а это значит, что еще одна жизнь безвозвратно вычеркнута из вашей игровой биографии.





УРОВЕНЬ 4 (STAGE 4)

На этот раз вы в подземном царстве, и первое, что видите перед собой, оказывается большой круглой гранатой. Возьмите ее, пригодится! Хотя, по большому счету, больше полагайтесь на собственную ловкость и искусство перепрыгивания через противника, так как попасть гранатой в ползающих, летающих и прыгающих по этому уровню тварей довольно сложно.

Полезный совет: бросили гранату — не подбегайте туда, где она лежит, подождите пока взорвется! А то этак жизненной энергии не напасешься.

На первом этапе этого уровня вам предстоит спуск вниз. Причем иногда требуется прыгать вниз, не зная, что вас там ждет. Рекомендуем при этом не разбегаться, а скромно делать маленький шажок с обрыва — наверняка, целее будете. И не пропустите лазер! Красная такая коробочка с надписью loser. В углу лежит.

Между прочим, дальше середины четвертого уровня нам пока пробраться не удалось. Так что в следующих номерах или мы вам, или вы нам, в общем, кто-то из нас с вами расскажет всем остальным о том, что же там случилось дальше.

УПРАВЛЕНИЕ

Кнопка А — прыжок (если держать долго — подлетаете до самого верха).
Кнопка В — удар кулаком или стрельба из имеющегося в данный момент оружия.
Джойстик вперед — ускорение движения.
Джойстик вниз — движение на корточках (на коленках, на четвереньках и т.д.)
Джойстик назад — движение назад (если перед этим ваш боец забежал вперед).

СОВЕТЫ

В Хищника (уровень 0) стреляйте с упреждением, так как он появляется лишь на несколько секунд;
Прыгая по узким уступам и скалах, притормаживайте (джойстик назад или вниз), иначе будете по инерции падать в пропасть;
Не пытайтесь перебить всех противников, так как тут же набежит куча новых. Помните, что ваша задача — добраться до входа в туннель!
От выстрела из револьвера можно уклониться, перепрыгнув через пулю (здорово, да?);
Учтите, что стреляют из револьвера только загорелые противники в ярко-зеленой одежде. Бледноножие в коричневой лишь бегают;
Если над вами лягушка или камень с глазами, будьте внимательны, они обязательно постараются свалиться вам на голову;
Если вам предстоит спрыгнуть на камень с глазами, будьте готовы к тому, что он попытается тут же рухнуть в пропасть вместе с вами (здесь вам очень пригодился бы опыт девочки на шаре);
Будьте готовы к тому, что в конце уровня, возле входа в туннель, вас ждет засада;
На уровне 3 требуется предельная концентрация: нужно торопиться (так как вас постоянно кто-то кусает) и суметь удержаться от падения в пропасть (так как вас все время кто-то толкает).

ЭТО РИЗОГРАФ!



ГЕПАРД

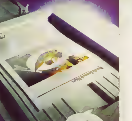


Фирма «Телер» - дилер фирмы RISO в России предлагает:

– решение всех проблем с размножением документов при тиражах от 10 до 100 000 экземпляров

– независимость от типографий и участков множительной техники, на которые уходит немалая часть Вашего бюджета

– оборудование, которое окупается за два месяца



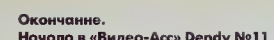
ДЕЛЬФИН

Ризография как метод печати объединяет в себе достижения современной цифровой электроники — высокое качество представления, обработки и передачи данных, — с преимуществами традиционной трафаретной печати — высокой производительностью, экономичностью и надежностью. Ризография — абсолютно экологически чистая технология, т.в. в процессе работы не выделяются вредные для человека и окружающей среды вещества и расходные материалы полностью безвредны.

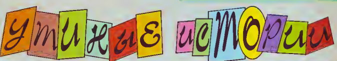


КОНДОР

Вам остается набрать телефон в Москве (095) 456-83-91, все остальное сделает «Телер»







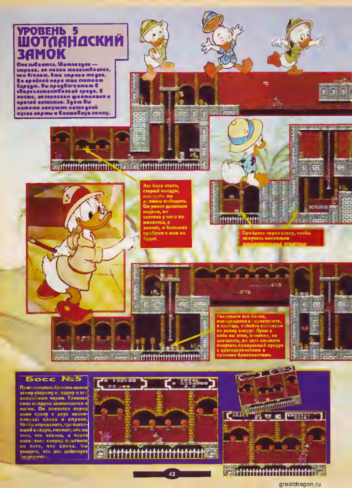
Disney's DuckTales 2

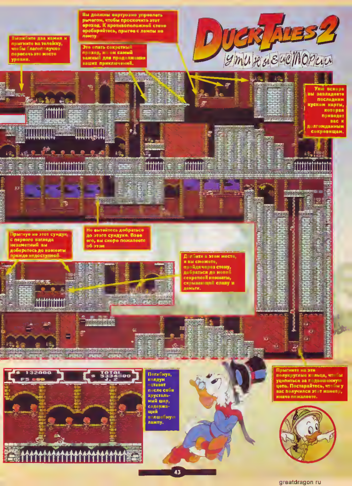
В нашем дворе никто не покупает «Марс» и «Сникерс», а все читают только Dendy Цена нас не смущает. Продолжайте точно так же!

Денис Котов, Женя Румак, г.Пермь


УРОВЕНЬ 4
ПИРАМИДЫ
В поисках очередного куска карты путешественника Скруджа занесло в Египет, где, как известно, около песков и сфинкса — древние усыпальницы фараонов. Пирамиды скрывают не только куски, но и массу других сокровищ. Однако Скрудж вовсе не отказывается его куль — карты. Впрочем, если встретится вам знаменитый нож фараона Хуфу, его стоит подобрать. Не думайте, что в этих пирамидах секретных проходов столько же, сколько песка в пустыне, стоит ли говорить, что они разыскивать будут непростыми.
При помощи трости вытащите зеркало и держите его направленным таким образом, чтобы солнечные лучи фокусировались на земле пробивая новый секретный проход. Как только вы попадете во внутреннюю комнату, то обнаружите зеркало фараона. Эта вещица, вне всякого сомнения заслуживает места в вашей коллекции.
Босс №4
Чтобы победить этого гадкого гробя теля мумий, вы не должны ни минуты оставаться на месте.
Прыгайте справа налево на блоки, которые лежат прямо на земле, и как только увидите череп фараона Тутанхамона, прыгайте на него изо всех сил. Если вы будете оставаться неподвижным, вас убьет электрическое излучение фараона.
Проход под этим сводом вы можете, не переставая прыгать, попасть в комнату, битком набитую сокровищами.
Зыбучие пески
Если по неосторожности вы попадете в них сделайте один за другим несколько длинных прыжков, иначи сокровища достанутся кому-то другому.
Жаль, но этот сундук придется оставить в покое до лучших времен. Потому что, как только вы приблизитесь к нему, земля тут же разверзнется у вас под ногами.
$1020000
TOTAL
2303000
Именно здесь дожидается нового владельца знаменитый нож фараона Хуфу.
Сейчас вы перед гробницей фараона. Нужно набрать шифр, прыгая на камнях с цифрами, замурованных в пол, чтобы открыть стену, защищающую сундук с предпоследним куском карты. Надо нажать 3 раза на первый камень, 2 раза на второй, потом 1 раз на четвертый и 4 раза снова на второй.
40
greatdragon.ru


DuckTales 2
утиные истории
Прыгните на эти каменные блоки чтобы добраться до входа в секретный проход. Но, разрушив эти блоки, вы можете обнаружить в стене другой проход. Что предпочесть?
Если вы разобьете этот сундук, то попадете в потайную комнату
Босс, хитроумный вскрыватель гробниц, порядком осложнит вам жизнь. Где же Зигзаг?
А Зигзаг терпеливо вас дожидается. Вы полностью уверены, что не пора повернуть назад?
Прыгните на этот механизм, чтобы заставить появиться секретные ступеньки в стене. По ним вы благополучно пересечете огромный провал в пирамиде.
Зацепитесь за этот крюк и вскарабкайтесь по веревке вверх. Таким образом вы доберетесь до сундука, наполненного бриллиантами
Постучите по этим двум кирпичикам. Они откроют секретный проход, ведущий в секретную комнату фараона
Вы нажимаете на механизм, похожий на предыдущий, чтобы добраться до веревки, висящей сверху


УРОВЕНЬ 5
ШОТЛАНДСКИЙ ЗАМОК
Оказывается, Шотландия — страна, не менее таинственная, чем Египет. Это страна магии. По крайней мере так считает Скрудж. Вы предвигаетесь в сверхъестественной среде, в месте, окруженном фантомами и прочей нечистью. Здесь Вы можете получить последний кусок карты и волшебную лампу.
Это босс этапа, старый колдун, которого вы должны победить. Он умеет делиться надвое, но тактика у него не меняется, а значит, и больших проблем с ним не будет.
Пройдите через стену, чтобы получить несколько дополнительных сундуков
Разрушьте все блоки, находящиеся в окрестности, и вообще, побейте побольше по всему вокруг. Луны с неба вы этим, конечно, не достанете, но зато сможете получить прекрасный сундук с драгоценностями и прочими бриллиантами.
Босс №5
Приготовьтесь бросить вызов этому старому колдуну и его волшебным чарам. Главная сила колдуна заключается в магии. Он появится перед вами сразу в двух экземплярах: слева и справа. Чтобы определить, где настоящий колдун, посмотрите на того, что справа, а через несколько секунд прыгните на того, что слева. Вы увидите, что это действует безупречно.
TOTAL



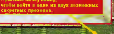
DuckTales 2
Утиные истории
Вышибите два камня и прыгните на тележку, чтобы благополучно пересечь это место уровня.
Вы должны виртуозно управлять рычагом, чтобы проскочить этот проход. К противоположной стене пробирайтесь, прыгая с лампы на лампу
Это опять секретный проход, но он самый важный для продолжения ваших приключений.
Уже вскоре вы завладеете последним куском карты, которая приведет вас к долгожданным сокровищам.
Прыгнув на этот сундук, с первого взгляда незаметный, вы доберетесь до комнаты прежде недоступной
Не пытайтесь добраться до этого сундука. Взяв его, вы скоро пожалеете об этом
Долбите в этом месте, и вы сможете, пройдя через стену, добраться до новой секретной комнаты, скрывающей славу и деньги.
$ 132000
TOTAL
$ 3334800
Погибнув, колдун оставит после себя хрусталь-ный шар, содержа-щий волшебную лампу.
Прыгните на эти полукруглые кольца, чтобы уцепиться за подвешенную цепь. Постарайтесь, чтобы у вас получился этот маневр, иначе пожалеете.

УРОВЕНЬ 6
ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Наконец-то Вам удалось собрать семь кусков карты. Секретный проход был, разумеется, в Шотландии, я думаю, Вы об этом уже догадались. Чтобы добраться до Босса, Вы можете выбрать один из двух возможных путей. И постарайтесь пройти максимум секретных проходов.



Огромный сундук, а котором... Оставляем вам удовольствие узнать это самим



Прыгните на эту лампу, чтобы войти в один из двух возможных секретных проходов.



С самого начала вашего путешествия вы будете сталкиваться с коварными лампами, до которых нельзя дотрагиваться, иначе вам горько будет об этом вспоминать.



Чтобы добраться до этой комнаты, набитой невидимыми сундуками, пройдите сквозь стену через проход, указанный стрелкой.



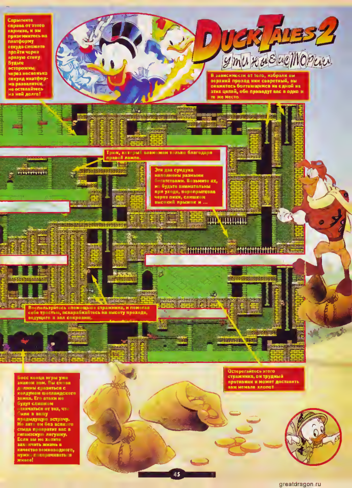
Прыгните на этот механизм, который заставит появиться секретные ступени над пропастью, и доберитесь до правой стены, ведущей во вторую часть зала с сокровищами.

Вы сможете благополучно приземлиться, лишь успешно прыгнув на голову этой лягушки.

Босс №6

Во второй раз вы должны бросить вызов колдуну! Он использует ту же тактику, что и в шотландском замке. Чтобы его победить, когда он раздваивается, поглядите на персонаж слева, и прыгните на того, кто справа. Если по неосторожности вы все-таки дали до себя дотронуться, приготовьтесь к жуткому испытанию — на несколько секунд быть превращенным в земноводное.





DuckTales 2
Утиные истории
Спрыгните справа от этого карниза, и вы приземлитесь на платформу откуда сможете пройти через правую стену. Будьте осторожны, через несколько секунд платформа развалится, не оставайтесь на ней долго!
В зависимости от того, избрали вы верхний проход или секретный, вы окажетесь болтающимся на одной из этих цепей, обе приведут вас в одно и то же место
Трюк, который возможен только благодаря правой лампе.
Эти два сундука наполнены разными богатствами. Возьмите их, но будьте внимательны при уходе, перепрыгивая через пики, слишком высокий прыжок и ...
Воспользуйтесь «помощью» стражника, и помогая себе тростью, вскарабкайтесь на высоту прохода, ведущего в зал сокровищ.
Босс конца игры уже знаком вам. Вы снова должны сразиться с колдуном шотландского замка. Его атаки не будут слишком отличаться от тех, что были в вашу предыдущую встречу. Но зато он без всякого стыда превратит вас в гигантскую лягушку. Если вы не хотите закончить жизнь в качестве земноводного, нужно поворачиваться живее!
Остерегайтесь этого стражника, он трудный противник и может доставить вам немало хлопот


УРОВЕНЬ 7
КОРАБЛЬ
DUCK TALES 2
утиные истории
A
Вы снова встречаетесь с вашим старым врагом, печально знаменитым Гленгольдом. Вы должны отдать ему все собранные сокровища, иначе он убьет ваших племянников. Сделав свое дело, он удалиться сделав вам на прощание «маленький подарок». Оставляю вам удовольствие догадаться, какой именно, но фанаты «Терминатора-2» будут в восторге!
A
Босс №7
Последний Босс, ну прямо Т-800, достойный наследник Шварценеггера, по-настоящему опасен. Ни в коем случае не приближайтесь к нему, когда он висит на потолке, иначе вы автоматически получаете удар башмаком. Лучше подождать, когда он поставит ногу на землю, чтобы прыгнуть на него сверху. Несколько удачных ударов — и замечательный конец не менее замечательной игры. До скорого, до новых приключений, мистер Мак-Дак!
Такие игры, как «Duck Tales», сделали Ваш замечательный журнал моим любимым.
Сергей Карпов, г.Пемза
greatdragon.ru


STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II'
ВИДЕО-АСС
СУМЕЕТ ПОСТОЯТЬ ЗА СЕБЯ



Megadrive



Бизнес ХИТ-ПАРАД

1. Aladdin [1]
2. Jungle Book [-]
3. Crying Bio Hazzarg [-]
4. Mortal Combat [8]
5. NHL-94 [6]
6. Tazmania [-]
7. Terminator 2: Arcade Game [-]
8. Virtua Racing [-]
9. F-117 Night Storm [-]
10. Solders of Fortune [10]

Читательский ХИТ-ПАРАД

1. Aladdin [1]
2. Jurassic Park [-]
3. Sonic 2 [-]
4. Golden Axe 3 [-]
5. Jungle Strike [2]
6. Ecco The Dolphin [-]
7. Terminator [-]
8. Robocop vs the Terminator [-]
9. Mickey & Donald [5]
10. Super Monaco GP 2 [4]

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

УПРАВЛЕНИЕ

Полевой игрок: джойстик — движение, «A» — пас, «B» — смена игрока, «C» — удар по воротам, джойстик — движение.
Вратарь: «A» — взятие мяча в руки или ввод его в игру, «C» и «B» — передача мяча игроку ногой, «B» — ввод мяча в игру ногой.

Еще долго болельщики будут обсуждать событие и итоги чемпионата мира по футболу, прошедшего этим летом в США, и вновь с горечью переживать неудачу сборной России. Конец этим мукам может положить только новое мировое первенство и то, если оно закончится победно для нашей сборной. Однако ждать и горевать четыре года вовсе не обязательно: Megadrive пришел вам на помощь. В блестяще сделанной игре «FIFA international Soccer» вы имеете все возможности расквитаться с «обидчиками» наших славных футболистов, заодно получив огромное удовольствие от этого видео чуда. В короткой статье трудно даже перечислить все возможности и достоинства этого детища «Electronic Arts»: реалистичные, крупные и очень подвижные фигуры игроков, натуральный рев трибун, выбор тактики игры, телетрансляции матчей и телеповторы эпизодов и многое, многое другое. Но, главное, на мой взгляд, это удивительно разумное поведение футболистов играющих команд! Однажды мне удалось забить мяч с очень острого угла, потому что вратарь соперников внезапно покинул ворота. Сильно удивившись такому поведению голкипера, я «заказал» повтор этого игрового эпизода, направив телекамеру на противоположный угол штрафной площадки, и увидел, что там выходил на передачу другой игрок моей команды. То есть вратарь, резонно полагая, что с такого угла забить можно только дуриком, пошел на перехват передачи! Вот каков он, футбол на «Megadrive»!

Если бы игроки нашей сборной почаще играли в «FIFA International Soccer», они бы не проигрывали на других футбольных полях. Некогда было бы!



Тасмания



Вы не видели яйцо?

Надеюсь, вы знаете тигра из Тасмании, персонажа мультфильма, сделанного фирмой Уорнер Бразерс. Сега выбрала этого маленького раздражительного и сумасбродного героя, чтобы немного принизить таких неприкасаемых великанов, как Соник, Микки и Дональд. Представление начинается однажды вечером у камина, когда вся семья собралась вокруг дедушки-тигра. Потягивая трубку, он рассказывает историю предков, которые жили на Тасмании много тысячелетий назад. Если вы не очень хорошо разбираетесь в географии, подскажем, что Тасмания — это остров, расположенный к югу от Австралии. Дедушка рассказывает, что когда-то на Тасмании жили и мирно откладывали яйца гигантские птицы. (Специалисты из научного отдела дружественного французского журнала Joypad каким-то образом проведали, что это птеродактили — птицы-рептилии, питавшиеся только рыбой, пока не вымерли). Здоровенные птицы и яйца откладывали, соответствующие их размеру, то есть ну очень большие. Почти, как знаменитые раки. Но вчера. А ныне, поди ж ты, взяли, да вымерли. Тасманийский тигр, если не удавалось словить птицу, с удовольствием питался этими яйцами, что, впрочем, известно каждому. Вся дедушкина семья вздохнула от зависти во время рассказа о прошлом, ибо яйцо не только основная пища тасманийского тигра, это его любимое блюдо, и он был готов на все, чтобы его добыть. А самое интересное в этой истории то, что оказывается еще существует маленький остров, который сохранился в прежнем состоянии и который просто кишит от обилия гигантских птиц. Глава семьи тут же решает отправиться на этот остров, чтобы завладеть хотя бы одним из гигантских яиц, которого хватит, чтобы прокормить всю семью в течения года. Игра стоит свеч. Только он не знает, что для того, чтобы добраться до этого яйца, он должен пересечь 17 уровней увлекательной и весьма трудной игры.

Легкомыслие свойственно даже тиграм. Вот что значит пуститься в путешествие без должной проработки маршрута и совета с опытными путешественниками! Взгляните на карту острова. Бравый тигр не учился в школе и не подозревает, что прямая — кратчайшее расстояние между двумя точками. Посмотрите, какой он маршрут проложил! Хотя жизнь — это не геометрия. И кто знает, может тигр действует по принципу «умный гору обойдет». Но все-таки, может кто найдет более короткий путь к заветному яйцу?

Волчий аппетит тигра. В игре множество интересных предметов. Например, чтобы получить лишнюю жизнь, можно взять приз в виде маленькой головки тасманийского тигра. Как ее завладеть? Это очень просто, вы подводите к ней вашего героя, и он ее пожирает, как впрочем и все остальные предметы. Он поглощает своих врагов и, вообще, все, что встречается по дороге. Это позволяет ему завладеть интересные оружием, но в то же время он может попасть в ловушки вроде бомб или мин. Поэтому надо быть осторожным.



A: Badlands Geysers
(Гейзеры в Жутком месте)
Все сложности начинаются в пустыне, полной зыбучих песков. Надо прыгнуть на каменного монстра. Так вы переберетесь на другой берег
B. Badlands (Жуткое место)
Конец уровня? Нет, надо вернуться назад и воспользоваться гейзером, который позволит вам подняться на платформу, на которую невозможно попасть другим способом
C: Badlands Boss (Босс Жуткого места)
Надо прыгнуть на машину, чтобы уничтожить захватчиков
D: Factory
Завод по производству машин, где у вас могут возникнуть проблемы во время прохода от сборочного конвейера к смертельным опасным шестерням
E: Building Tanks
(Производство танков)
Какой ужас! На заводе производятся не только машины, но и танки. Остановите это гнусное предприятие
F: Cliff
На этом уровне вам надо прыгнуть в отверстие для головокружительного спуска. Осторожно! Нужно упасть в подходящее место, что бы остаться в живых. Вы имеете возможность управлять этим полетом, так что желаем мягкой посадки!
G. Iceworld (Ледяной мир)
Тигр явно собирается превратиться в льдину (именно это происходит с ним на экране) на море, где вода замерзла. И все из-за очень скользких заснеженных берегов
H: Rats (Крысы)
Крысиное племя нападает! Осторожно! Их огромное количество. Признайтесь, что при виде этих страшилищ с огромными ушами можно умереть от страха
I: Rats Tree
(Крысиное дерево)
Уровень, который даст вам возможность подняться очень высоко к небу. Надо забраться на дерево, прыгая с ветки на ветку
N: Jungle Boss
Избавьтесь от этого огромного плотоядного растения. На предыдущих уровнях вам встречалось множество маврастений, а сейчас перед вами их королева, которую надо уничтожить
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
J: Jungle River 1 (Первая река в джунглях) Прыгните на сплавляемые по реке деревья, и вы проделаете замечательное путешествие. Можно также отдыхать на небольших утесах.
K: Mine Cart Race
На этом подземном уровне вы должны промчаться по железной дороге. Надо следить, чтобы вагонетка обходила препятствия, иначе произойдет крушение. Будьте внимательны, скорость здесь очень большая!
L: Mine Shaft Maze. Вы попали в лабиринт галерей заброшенной шахты. Спасти вас может только ваша знаменитая способность ориентироваться
M: Jungle River 2 (Вторая река в джунглях)
Вы промахнулись и потеряли жизнь в реке. Но не огорчайтесь, взгляните на карту острова. Она вас порадует: осталось гораздо меньше, чем пройдено
O: Ruins 1
А теперь можно немного погулять по развалинам инков. Остерегайтесь вспышек пламени, которое периодично извергается из пасти некоторых статуй
P: Ruins 2. Уровень, который проходит в лабиринте. Вам придется много раз возвращаться, поскольку здесь полно тупиков
Q: Ruins Boss
Вас поджидает последний босс, который прячется в глубине развалин
R: Final (Финал) И вот наконец долгожданный момент. Вожделенное яйцо перед вами. Надо избавиться от гигантской чайки, которая может ударить вас своими крыльями. Поразительный эффект: появляется огромное крыло, занимающее большую часть экрана

ТАСМАНИЯ

Опасная ситуация для вашего персонажа, котoрый, похоже, вовсе не волнуется. Философское начало тасманийского тигра хорошо известно! Только взгляните на выражение его лица на картинке. Да он просто в восторге от сложившейся ситуации!

Оружие тигра. Это оружие можно использовать с самого начала игры —смертельный вихрь. Он убивает всех врагов, которые в него попадают. Внимание, он действует не больше двух секунд. В начале уровней находятся стручки очень острого перца. Если тигр их проглотит, то в любой момент сможет изрыгнуть огонь и сжечь заживо любого врага. Последнее средство избавиться от кого-либо: бросать в него предметы. Тигр может завладеть предметами (например ящиками) и бросать их во врага, или воспользоваться ими для того, чтобы куда-нибудь взобраться.

Подземная шахта. Весьма трудоемкий уровень, на котором персонаж должен преодолеть множество препятствий, чтобы продвинуться дальше.





Главные враги — крысы. Они собирвются в стаи, все кишит от крыс. На этой картинке тигр оказался в сложной ситуации, после того, как проглотил бомбу. Эффект потрясающий, ибо он поджарился на месте, как сосиска-гриль.





CHIKI CHIKI BOYS

Почти одновременно из Нижнего Новгорода нришли два нисьма, посвященные этой увлекательной игре, но написанные а совершенно разных стилях. В первом Алексей Жиряков и Максим Корчагин дали ее подробное решение, а Беркут во втором нисьме ограничился оннсанием сюжета. Мы решили начать представление Chiki Chiki Boys со второго ннсьма, решение же Алексеа и Максима опубликовать а следующем номере.

...И аосстало зло. Куда нн глянь, асюду твари и уродливые мутанты. Жители земли, воды и аоздуха нонряталнсь, куда сумели, а их повелители оказались а заточении. Мрак царил в душах асех мирных обитателей страны, и казалось, что номощи ждать неоткуда. Но уже подрастала нара близнецоа, которым на роду было написано стать освободителями, очистителями страны от скверны. Достаточно возмужав, снарядились они а дорогу, взяа с собой острый меч да немного магии. Много испытаний выпало на их долю, но твердая рука и незаурядная ловкость (в сочетании с мечом и магией) решили дело в их нользу: руководство страны было освобождено. Но отдадим должное близнецам - не забыли они на радости и об угнетенном народе. А потому - снова а путь к очередным нобедам. Разнообразен растительный и животный мир мутантов: ожившие бобы и ракушки, колобки и птицы, нришельцы и местные летучие мыши. И все смертельно онасны дла наших храбрецоа. А уж о силе глааарей - каменного духа, двуглааого дракона (не нутать с G.Dragon'ом - он у нас трехглааый), гигантского ската, цара бобов, огромного скорниона и корола летучих мышей аы можете сами догадаться. Но только нобеда над колдуном, глааным организатором гнусного нашествия, нозаолит аоцариться миру и снокойствию а несчастной стране.

Прежде, чем ступить на тернистый путь борьбы за очищение трех сред от нечисти, нознакомьтесь вкратце с тем, что можно найти но дороге и кунить после каждого этапа. Ракушки - магия, открываются ударом меча. Монеты - необходимы вообще и для нокупки снаряжения а частности. Пилюли - восстановление жизни. Щит и меч -средство защиты и нападения соответственно. Изображение голоаы героа - нонтор (continue).

Человек-паук и Икс-люди

DO YOU WISH TO SKIP THE SPIDER-MAN SECURITY LEVEL

NO

YES

...легчить себе игру и ... Для этого достаточно ... советую делать это — ... ересен



SPIDER-MAN

IN ARCADE'S REVENGE

and the

РАР... S.V...

SPIDER-MAN



REAL NAME- PETER PARKER

OCCUPATION- FREELANCE PHOTOGRAPHER

GROUP AFFILIATION- NONE

SUPERHUMAN ABILITIES- SUPER STRENGTH, BALANCE AND REFLEXES AND THE ABILITY TO CAUSE PARTS OF HIS BODY TO STICK TO MOST SURFACES. HAS PREMONITIONAL "SPIDER-SENSE". ALSO USES HIS TRUSTY "WEB-SHOOTERS".

PROGRESS-

A,B,OR C- CHOOSE, START- PLAY

WOLVERINE

REAL NAME- LOGAN

OCCUPATION- ADVENTURER

GROUP AFFILIATION- X-MEN

SUPERHUMAN ABILITIES- POSSESSES TH... SELF-HEALING... REGENERATES... TISSUE AT GR... UNBREAKABLE... CLAWS AND... SKELETAL SU... HIM INCREDIB...

PROGRESS-

A,B,OR C- CHOOSE,

GAMB...

REAL NAME-

OCCUPATION- ADVENTURE...

GROUP AFF... X-MEN

SUPERHUMA...

PROGRESS-

A,B,OR C- CHOOSE

CYCLOPS

REAL NAME- SCOTT "SLIM" SUMMERS

OCCUPATION- ADVENTURER

GROUP AFFILIATION- X-MEN

SUPERHUMAN ABILITIES- THE POWER TO PROJECT A BEAM OF RUBY COLORED CONCUSSIVE FORCE FROM HIS EYES. HE IS UNABLE TO CONTROL THIS BEAM PROPERLY WITHOUT THE USE OF A VISOR MADE FROM RUBY QUARTZ.

PROGRESS-

A,B,OR C- CHOOSE, START- PLAY

STORM

REAL NAME- ORORO MONROE

OCCUPATION- ADVENTURER

GROUP AFFILI... X-MEN

SUPERHUMAN ABILITIES- SHE HAS CONTROL OVER MANIFESTATIONS OF WEATHER - FOR EXAMPLE, SHE CAN CREATE BOLTS OF LIGHTNING OR CAUSE WHIRLWINDS TO APPEAR AROUND HER

PROGRESS-

A,B,OR C- CHOOSE, START- PLAY

Это досье ... и Икс-ме... подлинных... Можно поч... других ... сво...



На лицо ужасные, добрые внутри Икс-люди потерялись. Им грозит опасность, а может и неминуемая гибель, причем не в одном каком-то месте, а на всем семи уровнях игры. Хорошо еще, что у них есть друг, бесстрашный Спайдермен — человек-паук. Вы с ним, несомненно, знакомы, хотя бы по восьмому номеру нашего журнала. В очередном своем выходе на арену видеоигр этот славный победитель американской мафии должен отыскать перепуганных Икс-менов и отвести их в безопасное место. Сначала вы управляете самим Спайдерменом, но как только обнаруживаете Икс-менов, вы можете вовлечь в активную борьбу кого-либо из них. Перед вами возникает выбор: управлять Волверайном, Циклопом, Сторм или Гамбитом.

Заглянем в досье этих искателей приключений на свои и наши головы. Оказывается, в игре Икс-мены фигурируют под подпольными кличками, а подлинные их имена вполне человеческие, которые вы несомненно встречали у соседей по лестничной клетке и школьных приятелей, например, Скотт «Слим» Саммерс или Ороро Монро. Она, эта Монро по кличке Сторм, еще и женщина, Икс-вумен, значит. А может Икс-мены когда-то тоже были обычными людьми без сверхъестественных возможностей, ходили в детский садик, в школу, может правильнее их называть Экс-мены, то есть бывшие люди? Может, но теперь они завели себе сверхчеловеческие способности, о которых мы узнаем из досье.

Циклоп. Обладает возможностью испускать из глаз убийственные лучи, для управления которыми надевает специальные кварцевые очки.

Волверайн. Когтистый и обладает способностью к регенерации пораженных частей своего драгоценного организма.

Сторм. Она может управлять атмосферными явлениями, вызывать смерчи и молнии, которые будут крутиться и полыхать вокруг нее.

Гамбит. Способен накачивать любой объект кинетической энергией до такой степени, что при падении он взрывается. Вместе с тем, не прочь использовать в качестве оружия колоду карт.

И, наконец, Спайдермен собственной персоной. Истинный паук, характер паучий, твердый. Беспощаден к врагам Икс-менов. Обладает супер силой, реакцией и чувством равновесия. Наделен способностью прилепляться к любой поверхности, причем любой частью тела. Блестяще владеет паутиной. Профессия же гражданина — вольный художник.

Эта профессия, обладатели которой известны своенравностью и плохой управляемостью, к сожалению наложила определенный отпечаток на Спайдермена — супергероя.

Когда он перелетает с одного дома на другой, то всегда делает это с такой большой скоростью, что за ним совершенно невозможно уследить.

Прыгает же он, напротив, достаточно лениво, что явно не соответствует способностям настоящего суперпаука. Большинство своих врагов он явно сильнее, что тоже я бы не отнес к несомненным достоинствам игры. Однако о вкусах не спорят, и, как говаривал Буратино, «поучайте лучше ваших паучат».

Человек-паук в состоянии не только лазить по отвесным стенам, но и заползать в любые щели. А там часто скрываются призы. Впрочем, не очень-то и скрываются — собирай в свое удовольствие.

Вас ждет веселая бит... Надо признать, ... несмотря на обилие врагов, они достаточно дохлые для героя ...

...Спайдермена ...ов. Кроме ...мен из них ...лнуть много ...полезных ...ений.

16 бит

К[illegible] во [illegible] шев[illegible] Потом [illegible] появлялись, [illegible] и [illegible] ться разные Топ Ганы, двадцать [illegible] МиГи и всевозможные F. Однако F-15 во всей этой веренице бомбардировщиков, истребителей, штурмовиков стоит особняком. Один из самых старых имитаторов полетов, он оказался настолько захватывающим по сюжету, разнообразию миссий и приемов ведения боя, что удостоился реализации, наверное, на всех видах компьютеров и приставок. В десятом номере журнала мы уже представляли «F15 Strike Eagle» для приставок типа Classic и Junior. Теперь очередь за Megadrive!

В горячих точках планеты продолжают терпеливо ожидать вашей помощи. А их много, этих точек — и Вьетнам, и Персидский залив, и даже (тьфу, тьфу, тьфу через левое плечо) Европа. В общей сложности шесть зон скрытых конфликтов, в центре которых, как в классических голливудских фильмах, сразу появляются «хорошие американцы». Благодаря старому доброму F-15 вы сможете сыграть роль одного из них, небесного поборника справедливости, стража порядка, каким вы хотели ли быть, не правда ли? В волю навоевавшись на восьмибитной приставке, разгромив всех диктаторов, тиранов и агрессоров, вы с удивлением обнаруживаете, что их меньше не стало, поскольку фирмы-производители игр продолжают их порождать со скоростью пикирующего бомбардировщика. Тираны обзаводятся новой совершенной техникой, убийственным оружием и нагло прелятствуют победному шествию демократии. Что вам, воздушному асу, остается делать в такой ситуации?

Правильно — срочно обзавестись в ближайшем магазине «Денди» приставкой Megadrive-2 и доставить нахалов на место. Версия «F-15 Strike Eagle» на Megadrive это не просто развитие восьмибитной игры. Понятно, что за счет больших возможностей шестнадцатибитных приставок разработчики сумели сделать более реалистичными все объекты игры — здания, самолеты, танки, корабли, фигурки людей. Но не это главное. На полях многочисленных и разнообразных сражений вам, кроме быстроты реакции, будет необходимо проявлять

PLEASE SELECT A GAME WORLD

LIBYA — THE GULF — VIETNAM — MID EAST — N. KOREA — EUROPE

KEEPING THE SEA LANES OPEN

Шесть полей сражений, где вам предстоит отстаивать демократию. От Ливии до Европы, включая Персидский залив, вы увидите много стран, ожидающих вашей помощи.



Чтобы знать точно, какие мишени нужно поразить, стоит изучить все возможные миссии.

Внутри кабины F-15:









...автоматизма в выполнении фигур высшего ...ажа (разворотов, пикирований, бочек, мертвых петель), а ведь джойстик Megadrive отличается от джойстика Junior.

Так что не садитесь за штурвал с апломбом суперпилота, подучитесь сначала, а то будете выглядеть, как Зигзаг из «Утиных историй».

Как только на вашем радаре показалась мишень, вокруг нее появляется многоугольный круг. Стрелять нужно именно в этот момент.

БОЕВОЙ ОРЕЛ

Вернувшись после сражения, вы узнаете, заслужили ли вы медаль или повышение в чине. Но самое ценное — это пароль, позволяющий повторить этап и улучшить ваши личные результаты.

ГЕОГРАФИЯ СКВОЗЬ РАМКУ ПРИЦЕЛА.

Вы можете рассмотреть мир со всех сторон, пока он еще цел, и решить, какие мишени выбрать, куда пустить баллистическую ракету. Можете даже увидеть хвост своего самолета.

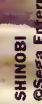
Shinobi

О великая радость, братья мои! Джо Мусаши, герой предыдущих версий Shinobi, вновь посетил нашу любимую 16-битную приставку. Хитрым подлецам и прочим злодеям неминуемо предстоит вкусить горечь поражения. В этой третьей части Джо, как обычно, оказывается лицом к лицу с силами зла и в течение семи уровней должен будет избегать ловушек, преграждающих ему путь. Вам придется выступить против стрелков и банд суперниндзя, чтобы избавить землю от террора и разрушения, которые ей угрожают. Это описание расскажет вам обо всех уровнях, их скрытых местах, местоположении оружия и призов.

Уровень 1-1

Чтобы пройти этот уровень без неприятностей, бегите как можно быстрее, и нажмите на правую часть рычага, а когда враг появится в поле зрения, нажмите кнопку «B». Кто бы это ни был, получив от Джо двойной удар саблей, он отойдет в мир иной.





Магия

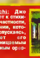
Fushin: эта магия размножит Джо в пять раз, что позволит ему двигаться быстрее и увеличит дальность его прыжков.





Ikasuchi: Джо взывает к стихиям, в частности, к молнии, которая, спускаясь, окутает его непроницаемым защитным ореолом.





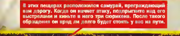
SHINOBI ©Sega Enterprises Ltd.

greatdragon.ru

Чтобы стащить ниндзя с дерева, на котором он висит, запустите в него сюрикен, пусть убедится на собственной пятой точке, что земля не такая уж мягкая.

В этой части вас будет преследовать красный ниндзя. Остановитесь, чтобы расправиться с ним. Если вы этого не сделаете, поимеете кучу неприятностей от этого коварного злодея, и не говорите потом, что я вас не предупреждал.

В этих пещерах расположился самурай, преграждающий вам дорогу. Когда он начнет атаку, подпрыгните над его выстрелами и киньте в него три сюрикена. После такого обращения он вряд ли долго будет стоять у вас на пути.



Здесь, в конце уровня вы найдете ниндзя, который будет использовать вас, как мишень для своих магических стрел. Чтобы победить его, нужно подпрыгнуть, когда он в вас выстрелит, а потом забросать его сюрикенами. Несколько таких ударов, и вы пройдете мимо него свободно, как воздух.

Изображения предметов

Внимательно ознакомьтесь с назначением всех предметов, которые вы сможете собирать, а также использовать по ходу игры.

Маленькое сердце: возвращает Джо часть энергии.

Большое сердце: полностью возвращает Джо энергию.

Власть: делает оружие Джо более сокрушительным.

Дополнительная жизнь: очень трудно найти, но игра стоит свеч.

Магия: позволит вам пользоваться сверхъестественными силами.

Бомба: хорошая штука, но требует деликатного обращения

Простой сюрикен: это изображение обозначает пять сюрикенов (между нами говоря, мой друг-ниндзя говорил, что сюрикены круглые и бросаются, как диски. А эти штуки длинные и бросаются, как нож. Не раз уж авторы игры назвали ножи сюрикенами им виднее. Кто больший ниндзя — они или я?)

Двойной сюрикен: это изображение обозначает 20 сюрикенов.

Kariu: дух дракона возвращается на землю при помощи заклинания, которое выпускает на свободу всю злобу этого легендарного чудища.

Mijin: самоубийство ниндзя всегда было священным актом. В опасных ситуациях Джо вполне может сделать себе харакири, и, рассеявшись в воздухе, вызвать взрыв, который уничтожит немало врагов. Хотя после этого акта одной жизнью у вас станет меньше, но утешьтесь тем, что прожили вы ее не зря.

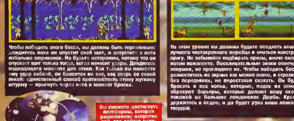
Shinobi III

На этом этапе вы будете почти все время висеть на канате, пересекая таким образом многие глубокие и часто просто смертельно опасные пропасти. Раскройте глаза пошире, здесь есть на что посмотреть

Уровень 1-2

Когда будете спрыгивать с каната, сделайте это половчее. Тогда вы попадете в тайное подземелье, где сможете найти дополнительную магию.

Чтобы влезть на эту трубу, прыгайте справа налево, нажимая на кнопку прыжков. Вы будете карабкаться как настоящий боцман.



Уровень 1-3

Чтобы победить этого босса, вы должны быть терпеливым: дождитесь пока он опустит свой щит, и запустите в него побольше сюрикенов. Но будьте осторожны, потому что он опускает щит только тогда, когда наносит удары. Дождитесь подходящего момента для атаки. Как только вы нанесете ему удар саблей, он бросится на вас, как зверь со своей пикой: единственный способ противостоять этому жуткому штурму — прыгнуть через него в момент броска.

Уровень 2-1

На этом уровне вы должны будете оседлать вашего лучшего чистокровного жеребца и мчаться навстречу врагу. Не забывайте подбирать призы, иначе сильно потом пожалеете. Восклицательные знаки отмечают ловушки, не проглядите их. Чтобы победить босса, разместитесь на экране как можно левее, и стреляйте без передышки, не переставая скакать. Он будет бросать в вас копья, которые, падая на землю, образуют барьеры, которые делают вашу скачку похожей на Большое лондонское Дерби. Крепко держитесь в седле, и да будет рука ваша ловкой и твердой



Вы сможете достигнуть платформы, которая расположена напротив той, где сейчас находитесь, хорошенько разбежавшись и сделав потрясающий по грации прыжок.

Чтобы победить людей со щитами, вы должны использовать технику ударов ногой с лета. Впрочем, что я вас учу?

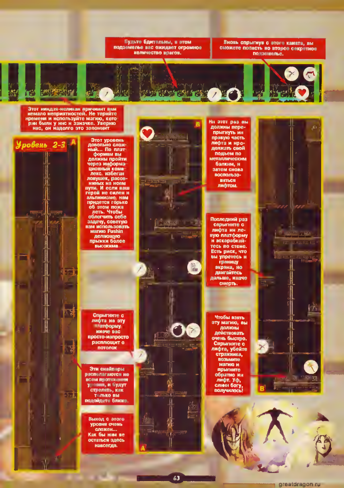
Чтобы пройти этот этап без неприятностей, вы должны, атакуя, вращаться, как юла.

Уровень 2-2



Уровень 2-4

Используйте магию Ikazuchi, чтобы стать непобедимым. После этого бросайте в босса ваши сюрикены. Когда он окружит себя магнитным полем, прекратите это занятие: теперь сюрикены бесполезны. Мгновения спустя, вспышка озарит комнату тысячей огней, и в этот момент вам надо быть особенно осторожным - ваш персонаж начнет путать направления. Это очень хитрый босс, применяющий новую тактику. Желаю вам приятно повеселиться в этой драке.


Будьте бдительны, в этом подземелье вас ожидает огромное количество врагов.
Вновь спрыгнув с этого каната, вы сможете попасть во второе секретное подземелье.
Этот ниндзя-великан причинит вам немало неприятностей. Не теряйте времени и используйте магию, которая была у нас в заначке. Уверяю вас, он надолго это запомнит
Уровень 2-3
A
Этот уровень довольно сложный... По платформам вы должны пройти через информационный комплекс, избегая ловушек, рассеянных на вашем пути. И если ваш герой не силен в альпинизме, вам придется горько об этом пожалеть. Чтобы облегчить себе задачу, советую вам использовать магию Fushin делающую прыжки более высокими
B
На этот раз вы должны перепрыгнуть на правую часть лифта и продолжать свой подъем по металлическим балкам, а затем снова воспользоваться лифтом.
Последний раз спрыгните с лифта на левую платформу и вскарабкайтесь по стене. Есть риск, что вы упретесь в границу экрана, но двигайтесь дальше, иначе смерть.
Спрыгните с лифта на эту платформу, иначе вас просто-напросто расплющит о потолок
Чтобы взять эту магию, вы должны действовать очень быстро. Спрыгните с лифта, убейте стражника, возьмите магию и прыгните обратно на лифт. Уф, слава богу, получилось!
Эти снайперы располагаются по всем протяжении уровня, и будут стрелять, как только вы подойдете ближе.
Выход с этого уровня очень сложен... Как бы вам не остаться здесь навсегда.
A
B
63



Dendy НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

ЕЖЕДНЕВНО DENDY ПРОДАЕТ 5000 ПРИСТАВОК

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

МИНИМАЛЬНАЯ ПАРТИЯ
Минимальная закупка на 8-битные приставки и дополнения — 3000 долларов США. Минимальная закупка на 16-битные приставки 1000 долларов США. В розницу приставки и дополнения продаются только через магазины.

ОПЛАТА И КОМПЛЕКТАЦИЯ
Безналичная оплата на счет поставщика или регионального дилера. Допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает). Самовывоз со склада регионального дилера в течение суток после оплаты. Приставки упакованы в ящики по 10 штук — 8-битные, 6 штук — 16-битные; вес ящика 17 кг, размер ящика не более 40x50x60 см.

ОПТОВЫЙ ОФИС DENDY: ПРЕЧИСТЕНКА 40 (ЗУБОВСКАЯ ПЛ.) М. «ПАРК КУЛЬТУРЫ»

Факс (095) 246-24-49.
Телефон (095) 246-13-31

ДИЛЕРСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ

Авторизованными дилерами Dendy могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются). Дилеры имеют следующие преимущества.

ТОРГОВОЕ СОГЛАСОВАНИЕ
Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к авторизованному дилеру. Региональное разделение продаж.

КОММЕРЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА
Скидки при меньших партиях товара, продажа дополнений без оптовых ограничений. Стабильная скидка при любом объеме партии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах для своевременной подготовки к новым поступлениям. Техническая информация и рекомендации по организации торговли.

РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА
Рекламные и оформительские материалы для торгового места. Указание дилеров в общей рекламе. Разработка рекламы для дилеров (видео, аудио, печатной). По согласованию — совместное финансирование рекламы в регионе дилера.

ЮРИДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ
Защита торговой марки. Предоставление права использования торговой марки для рекламы и оформления торгового места

Фирменные магазины: Красная Пресня 34 (м.«1905 года»), Петровка 12 (м.«Охотный ряд»), переход м.Театральная-ГУМ.



JUNIOR

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей. Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.



CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.



PRO 16 BIT

Новинка — 16-битная приставка, совместимая с Sega Mega Drive. Стереозвук, возможность подключения стереонаушников и проигрывателя компакт-дисков. Регулятор звука. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, два джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.



SEGA MEGA DRIVE 2

Модель высокого класса (сделано в Японии).
Новейшая технология, профессиональное качество. Стереозвук, возможность подключения проигрывателя компакт-дисков. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, 6-кнопочный джойстик. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.



SEGA GENESIS CDX



Последнее слово техники 16-битных приставок. Новый уровень графики и скорости. Работает как с лазерными дисками, так и с картриджами. Качественный стереозвук. Воспроизводит музыкальные CD-диски. Гнездо для стереонаушников и возможность работы на батарейках позволяют использовать приставку как плейер и слушать на ходу. В комплекте — блок питания, шестикнопочный джойстик, 3 диска (7 игр), стерео AV-кабель. Система NTSC. Производство: Япония.

PAHASONIC R.E.A.L. 3DO

Элитная модель 32-битная игровая приставка на лазерных дисках. Мультимедиа. Трехмерная графика. Высококачественный стереозвук. Воспроизводит аудио CD-диски и слайды с фотодисков Kodak. В комплекте — блок питания 110-120 v, джойстик, стерео AV-кабель, один игровой и один демонстрационный диски. Система NTSC. Производство: Япония.

ДОПОЛНЕНИЯ, ИГРОВЫЕ КАССЕТЫ

Богатейший выбор дополнений и игр на все вкусы. Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с «отдачей». Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики. Более 150 наименований игровых кассет для 8- и 16-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.







СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖУРНАЛЫ, КАТАЛОГИ, КОНСУЛЬТАЦИИ

Dendy Стиплер" (Россия). Почта Москва-34, Dendy Справки: (095) 245-1996



РИНГ

На ринг вызываются: Super Mario Kart Rider и Mach Rider. В красном углу ринга наш старый, и даже очень — по первому номеру «Dendy», знакомый Мач Райдер, герой игры, сделанной по мотивам фильма «Безумный Макс». В синем углу — новичок нашего журнала Супер Марио карт. Насколько он «супер», покажет поединок. А пока познакомимся с ним поближе.

Супер Марио карт (Производство VARIE)

Кто не знает Марио? Историки только и ждут подходящего повода, чтобы включить его подвиги в школьный курс (сейчас усиленно разыскиваются участники тех славных дел, а то несолидно получается — события были, а очевидцы попрятались, словно побитые черепахи, и ни гугу). Но что же это получается? Всеобщее признание и почитание налицо, а где же награды за бесстрашие и доблесть? Увы, они обошли стороной скромного героя, не жалевшего своих жизней для других, да и верный друг Йоши, вот, тоже несправедливо обделен.

А ведь, прямо говоря, в некоторых других играх всякие там спортсмены гребут, понимаешь, золотые награды охапками безо всякого риска для здоровья! Вон, в «Gold Medal Challenge», например, страны целыми мешками медалей похваляются, значит, и все довольны. И так стало Марио обидно, что решил он себе добыть самую, что ни на есть, большую награду, Гран При в мотогонках. А тут и Йоши с Луиджи решили попробовать, грибы разновидные прибежали, да и черепахи голос подали, дескать, нам тоже этот самый Гран до зарезу нужен! Короче, решили собрать команду по одному спортсмену от каждого представителя: от Марио — один и от Луиджи — один, от грибов — один и от черепах — тоже один. Пропорциональное представительство, называется.

Однако, набралось команде в восемь гонщиков, и пошлось она такая на чемпионат мира. А судьи-то и говорят: «Эка вас привалило! У нас только один Гран При, на всех вас не хватит, значит. Да и список из 20 участников и без вас почти уже полон. В общем, вертитесь как хотите, а больше одного места не выделим». Ну, делать нечего, надо выставлять самого ловкого гонщика, а то, того и гляди, первое место вообще чужому дяде достанется.

Хорошо, хоть, что в игре два режима — TOURING и GRANDPRIX. Вот, выбрав первый из них, как раз и можно взять полюбившегося гонщика и начать пробные заезды.

Звучит гонг — бой Super Mario Kart против Mach Rider начинается. Опытный Мач Райдер начинает бой без разведки, захватывая и увлекая нас в мир неизведанных ощущений и пьянящей скорости. Маневренный мотоцикл буквально танцует на головоломной трассе, уворачиваясь от встречных преград. Удержаться на двух колесах труднее, чем на четырех — влетающий в поворот на полной скорости мотоцикл плохо слушается руля, а шины предательски скрипят, грозя отправить гонщика на обочину. Но ведь так намного интереснее! Сразу чувствуется, что игра «Mach Rider» рассчитана на любителей «крутых» боевиков, не мыслящих себя без гранатомета в руках, привыкших прорываться к заветной цели на плечах ошеломленного противника. Здесь их поджидают и смертельно опасные завалы и мины прямо на дороге. Хитроумные противники пытаются протаранить ваш мотоцикл или «подрезать» прямо на камни. Обманчиво и дорожное покрытие, способное в самый неожиданный момент вывести мотоцикл из повиновения и вышвырнуть гонщика на обочину. Проезд по трассам напоминает короткие перебежки от укрытия к укрытию под шквальным огнем неприятеля. Здесь важнее не установить рекорд скорости, а добраться живым до конца этапа. Хотя игра и позволяет выбирать трассы, добраться до конца сложно. Недаром разработчиками предусмотрены, вдобавок к основному, два менее агрессивных курса гонок (правда, пострелять и там бывает полезно) и, отдельно, пункт меню, позволяющий создать и обкатать трассу по своему вкусу.

Да, похоже шансов устоять перед таким напором у «Супер Марио карта» очень мало. На что же он рассчитывал, выходя на ринг? Судя по всему, на симпатии сторонников более спокойных спортивных состязаний, которых никак не меньше, чем поклонников непрерывной пальбы. Для них он, несомненно,



Во время тренировок надо будет пройти по трассе лишь один круг, соперники начнут мешаться под колесами только ближе к финишу, в общем, рай для новичка, жаждущего набрать бесценный опыт. Итак, выберите заезд:

DAY TOWN — городская магистраль;
NIGHT CRUISING — тот же город, но только ночью;
SEA SIDE — морское побережье;
COUNTRY ROAD — шоссе проходит на фоне живописных гор.

Во время гонки слева внизу находится табло переключателя передач и счетчик, показывающий номер текущего круга. Справа внизу трудится наш самый главный



прог — секундомер, и под ним виден цифровой индикатор скорости. Внизу в центре расположены спидометр и циферблаты счетчиков оборотов двигателя и топлива. Правда, датчик топлива в расчет можно не принимать.

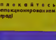
Кнопка «B» разгоняет двигатель, нажатие джойстика вверх включает повышенную передачу («HIGH»), а вниз — тормоза. Кнопка «A» предназначена специально для лихачей, обожающих прокатиться «с ветерком» на одном колесе, однако, так и поворот пропустить недолго.

Освоившись с управлением мотоцикла, можно попробовать свои силы на чемпионате Гран При. Зарегистрируйте свое имя и нажимайте «Start». Здесь уже поздно любоваться красотами пейзажа, надо набирать очки и биться (по-спортивному, конечно) за победу. После каждого финиша можно увидеть два списка результатов 20 гонщиков, претендующих на Гран При. Каждый список разделен на две половины. Листают список, нажимая кнопку «Select», а кнопка «Start» закончит просмотр. Так что можно сравнить свои результаты в последнем из проведенных заездов, а общую сумму набранных очков — с аналогичными достижениями соперников.

Четыре трассы первого, отборочного, тура расположены в Японии, они не очень сложны, и каждый раз, проехав два круга, можно не только получить 15 очков за победу над соперниками, но и установить новый рекорд скорости. Если вам удастся удержаться в тройке призеров по набранным в этих заездах очкам, наступит очередь чемпионата. Однако, ждать пощады в Югославии, Нидерландах, Франции, Великобритании и Швеции уже не приходится, ведь очки придется набирать заново и никакого преимущества перед другими участниками не будет. Количество кругов постепенно возрастет до трех, да и соперники начинают дышать в затылок. Скоро может наступить момент, когда набранный перевес очков начнет таять, компенсируя неудачи на последних, самых трудных трассах. Но если все же удастся сохранить лидерство в общем зачете, можно получить заслуженные поздравления и не спеша наслаждаться зрелищем, как победитель в торжественном одиночестве совершает круг почета. Ваше имя золотыми буквами будет вписано в книгу регистрации ... участников нового чемпионата Гран При (и, кстати, вы и ваши соперники сохраните набранные очки для следующего отборочного тура). Так что не очень-то увлекайтесь коллекционированием наград!



более привлекателен. В этой игре можно постепенно оттачивать свои навыки вождения мотоцикла на равных кольцевых трассах, рассчитанных на «Формулу-1», когда не то, что граната — камень под колеса не попадет. Ну разве что, вынесет неопытного или неосторожного гонщика на обочину со столбиками, предупреждающими о предстоящих поворотах. Соперники ведут себя честно, не сталкивают обгоняющего с трассы и, вообще, не пытаются провоцировать аварии. Сами они никогда не идут на обгон. Да и те аварии, которые здесь все-таки случаются, не вызывают таких бурных эмоций, как в «Мач Райдере» — вылетевший из седла гонщик теряет на все про все секунд пять и, как ни в чем не бывало, может продолжить гонку. В «Мач Райдере» же любая серьезная ошибка заканчивается грандиозным взрывом, уносящим одну жизнь, что грозит закончить игру на самом интересном месте. С другой стороны, и в «Марио карте» не все так просто — хотя отборочный тур в Японии гарантирует, что до финиша вы доберетесь, но на сам чемпионат можете и не попасть, если ваши результаты не окажутся достаточно впечатляющими. Да и сам Гран При получит лишь сильнейший мотогонщик, так что есть ради чего потренироваться. Не жалейте сил, ведь ваши соперники полны решимости побить рекорды скорости, особенно на самых трудных последних трассах. Звучит финальный гонг. Кто же победил? А никто. Безумный Макс, конечно, задал бы Марио крепкую трепку. Если бы догнал!



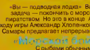




ФОНТАН

«Захваченный город»

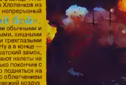
«Давным-давно был убит повелитель роботов. И вот злые силы решили послать на Землю нового главаря роботов. Под его руководством роботы восстали и захватили город Токио», — фантазирует Сергей Мариампольский из города Анжеро-Судженск Кемеровской области. Не смирившись с потерей для землян такого родного и близкого нам Токио, вы вступаете в жестокую схватку с роботами с применением всего джентльменского набора современных транспортных средств: джипов, самолетов, кораблей и подводных лодок. Боссы роботов удивительно живучи, чтобы убить кого-нибудь из них, требуется не менее тридцати точных попаданий. А в случае неудачи, главарь роботов садится в джип и переезжает вас. Какой ужас! Слава богу, что дело происходит не в Анжеро-Судженске!



«Вы — подводная лодка». Ваша задача — покончить с морским пиратством. Но это в конце. А по ходу игры Александр Хлопенков из Самары предлагает непрерывный

«Морской бой».

С рыбами обычными и огромными, хищными водорослями и трехглазыми чудовищами. Ну а в конце — подводный пиратский замок, откуда они совершают налеты на мирные суда. Только покончив с пиратством, можно подняться на поверхность и с облегчением глотнуть свежий воздух.



Ваш журнал дарит мне такое удовольствие, что это трудно передать словами. И хотя в большинстве игр, которые вы описываете, я не играл, я так живо представляю себе картины и ситуации, что как будто сам в это время держу в руках джойстик.

Николай Заиграев
г. Улан-Удэ

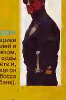


Как-то чересчур мрачно настроен Евгений Новиков из Кемерова. Свою игру **«Миф»** он начинает с предложения спуститься в ад, где на потолках висят скелеты ваших предшественников, собрать валяющиеся черепа и сбросить их в реку смерти. Нет нам отдыха от ужасов и в Древней Греции. Наиболее привлекательное место в этой цветущей стране, оказывается, кладбище, и сражаться на родине олимпийских игр и богов больше не с кем, кроме как с покойниками. Далее следуют вампиры в Древней Скандинавии и жертвоприношения в Древнем Египте. «В эту игру я вложил всю свою фантазию», — сообщает Евгений. Но здесь мы с ним никак не можем согласиться, так как уже в следующей игре он предлагает нам выступить в образе маньяка-убийцы, ищущего свои жертвы. Может Жене следует поменьше смотреть фильмы ужасов? По крайней мере, на ночь.

«Когда я стал писать сценарий, мне эта работа так понравилась, что даже стала моим хобби», — сообщает Роман Четвертков из подмосковной Электростали. **«Дух ниндзя»** — так Роман назвал свое произведение, действие которого развивается в Японии XVI века. Вас, профессионального ниндзя из клана Токугава не устраивает роль воина-убийцы, роль машины, делающей то, что ей приказывают. Вы не хотите больше участвовать в войнах, не хотите больше видеть смерти ни в чем не повинных людей. Чтобы прекратить непрерывные войны, вы решаете убить Изясу — наставника этого агрессивно настроенного клана. Но Изясу хитер как лис. Он догадался о ваших намерениях и приказал своим воинам убить вас. Но ваш не успокоившийся дух остался на земле. И у вас есть шанс вернуть себе человеческий облик: надо завершить не выполненное при жизни дело. Хотя вы и дух, вас можно убить магическим оружием, о чем прекрасно осведомлен Изясу. Вам предстоит длинный и сложный путь сквозь лес, скалы, реки и пещеры в монастырь, в котором окопался злодей. И вот, в тронном зале монастыря — решающее сражение... Вы победили, вы использовали свой шанс, вам вернулся человеческий облик, а Япония обрела долгожданный мир. Делать больше нечего, вы покидаете клан и становитесь отшельником.



ФАНТАЗИИ



Крутое расследование **«ограбления швейцарского банка»** предлагает провести Андрей К из Реутова Для этого он специально вызывает из Америки полицейского Сильвестра Сталлоне, которому дает задание отыскать пару грабителей и босса, по чьему приказу они «взяли» банк и убили полицейского Вооруженный пистолетом, дубинкой и голыми руками бесстрашный Сильвестр должен пройти сквозь орды телохранителей, окопввшихся в джунглях, на морском катере, в городе, на самолете и, конечно же, в доме самого босса Трудное дело, но Сталлоне не привыкать В конце он пристреливает главаря в его собственном доме и улетает в Америку на вертолете босса (сдав, надо полагать, деньги в швейцарский банк).



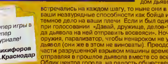
Мир изнутри. Продолжая наплевательски относиться к проблемам экологии, человечество довело землю до отсутствия зелени и чистого воздуха, а самих себя — до поголовного заражения инфекционными болезнями Ни квкие антибиотики не могли справиться с вирусами, заполонившими организмы людей «И тогда, — находит выход из положения москвич Михаил Биджамов, — был осуществлен проект «Мир изнутри» Научный аппарвт «Лайнер», напичканный сверхмощным лазерным оружием, уменьшенный до размера муравья вместе со врачами (бойцвми?), также уменьшенными до размера клетки, запускался через носовую полость в тело больного. Ну а там уж опытные медики встречались, наконец, с вирусами и прочими микфобами лицом к лицу Блестящая возможность проверить в настоящем деле наших уважаемых докторов! Жаль только, что запуск «Лвйнера» в нос производился лишь в одном медицинском центре Представляете, какая туда выстроилась очередь больных! Однако, не только военно-медицинская тематика волнует Михаилв В другом своем письме он совершенно справедливо отмечает засилье в наших играх «импортной» тематики японской, вмериканской, арабской «А где же игры по русским сказкам,— спрашивает он и предлвгает сделать игру «Три богатыря» И хотя, спрвведливости ради, напомним, что на IBM PC есть игра по русским народным сказкам, которая называется «Ворона или как Иван-дурак за кладом ходил», мы полностью присоединяемся к предложению Михаила

Занятные коллизии возникают в игре **«Армия тьмы»** А Джахнаева из Элисты Судя по приложенному рисунку, главный герой, попавший в прошлое и вооруженный винтовкой и бензопилой, должен сражаться со скелетами, одетыми в форму римских легионеров и вооруженными всего лишь короткими мечами Однако победа современного оружия над древним оказывается не такой простой ведь патроны и бензин кончаются, а мечи и скелеты нет. Что же делать герою? Искать и найти в одиннадцатом веке порох и автомобиль, вот теперь-то он покажет всем зтим скелетам! А заодно достанет книгу демонов «Некрономику» и покончит с ведьмами раннего Средневековья





«Ночью, когда кругом тишина и тьма такая, что не видно своих рук, во временном пространстве образовалась трещина, и что-то просочилось через нее в наше время И снова — тишина и тьма Утром жители были сильно удивлены, увидев в центре города большой старинный отель Внутри было тихо, и несколько любопытных вошли в отель, но так и не вернулись А ночью в отеле загорелся свет, зазвучала старинная музыка, стали видны люди за зашторенными окнами К утру все стихло, и отель стоял мрачный и темный». Так начал описание игры **«Изгонитель»** москвич Вадим Сергеев Не много времени понадобилось людям, чтобы понять, что и глубокого прошлого в современность был перенесен дом дьявола Но если раньше изгонители бесов встречались на каждом шагу, то ныне они в дефиците Потому общественность города, зная ваши незаурядные способности как бойца и изобретателя, единогласно возложила это темное дело на ваши плечи Если и был один (ваш) голос против, то его забыли посчитать при голосовании «Давай, дружище, делов-то нечисть перебить, машину времени собрать, да дьявола на ней отправить восвояси». Ночью вы отправляетесь в отель, захватив кроме оружия, парализатор, чтобы ненароком не убить встречных людей, в которых вселился дьявол (они же в зтом не виноваты). Преодолев сопротивление нечистой силы, вы находите части разрушенной взрывом машины времени и приводите ее в действие, тем самым отправляя в прошлое дьявола вместе со всем отелем и его подозрительными обитателями Облик центра города, на радость общественности, восстановлен.



СДЕЛАЙ САМ

ИГРЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

"Чего ради изучать чужие игры, если я собираюсь сочинить свою?" — спросите вы, и сами же ответите — "Чтобы не повторять промашек и воспользоваться находками". Мало описать игру, нужно разобраться в том, какие качества игрока учитывали другие разработчики, какие приемы использовали, какие ограничения в реализации игры, и прочие умности. В исследовательское путешествие по играм нас приглашает Василий Гришин. Хотите прогуляться и поспорить? — Тогда в путь! Начнем, пожалуй, с "Робота-полицейского—4"

Ступив на грязную, плохо освещенную улицу, отбросьте в сторону все благородство и человечность, в этой игре они сослужат вам плохую службу. Неожиданная, яростная агрессия со стороны хорошо и разнообразно вооруженных врагов сначала ставит в легкое недоумение, приводя в замешательство. Но в дальнейшем чувство собственной значимости, искусно разжигаемое создателями игры, берет верх, заставляя обращаться с оружием как с единственным средством выживания. Механические монстры-ниндзя, творение рук преступной корпорации, с методической беспощадностью обрушивая на хромированный корпус робота град сабельных ударов (во II этапе), лишь способствуют зарождению у вас праведного гнева. А новые этапы, где кажется, что каждый угол и выбоина в стене несут гибель, ставят вас перед необходимостью выступить в роли разрушителя, уничтожая все живое, находящееся в пределах поражения. А так как ответственность за этот кошмар ложится на военных дельцов ОСР, то орудием мщения должны выступить именно вы. И взрыв огромной силы, возвещая о наступлении на земле мира и покоя, навсегда уничтожит оплот корпорации зла, под обломками которой и будут навсегда погребены последние дьявольские семена киборгов-ниндзя,.

Однако переведем дух, сбросим воинственный пыл универсального уничтожителя и продолжим путь. Безусловный контраст ощущений дают нам такие игры, как "Принц Персии", "Русалочка", и "Аладдин". Судьбы мультипликационных героев, как и испытания, выпадающие на их долю, погружают нас в мир приключений, подчас опасных, но очень зрелищных и увлекательных, Кажется невероятным, что эти игры захватывают нас сильнее, чем пресловутые Терминаторы или Робокопы (мнение В.Гришина), где под условностями игры подразумевается наша нелегкая, подчас, жизнь с ее подвохами, коварными ударами и вынужденной, порой, агрессивностью. Герои же детских фильмов в играх выглядят более убедительнее и человечнее, что-ли. И характеры-то у них какие разные! Трудолюбивый и озорной Аладдин, все невероятные приключения которого начинаются с упоминания о магической лампе, исполняющей любые желания. Поневоле заражаешься его стойкостью в борьбе со злом.

Вот бесстрашный и рассудительный Принц, не теряя времени, мечом и смекалкой прокладывает себе дорогу в хитросплетениях дворцовых переходов. Принц, чья так необходимая и нам целеустремленность приведет его к победе.

Вспомним и добрую, отзывчивую русалочку, которая, имея храброе сердце и хороших, верных друзей, смело противостоит злым козням придворных подводного царства.

На мой взгляд, будут неправы те игроки, кто, используя игровой компьютер только как средство проведения досуга, механически проходя этап за этапом, умело и слаженно нажимая на кнопки джойстика, не один раз "проходя" сложную игру, потом, пренебрежительно пожав плечами, бросают: "Я ожидал большего". Они и не подозревают, что игра и от них может потребовать нечто большего, чем праздное развлечение. Способны ли вы прочувствовать это? Готовы ли вы сами к встрече с игрой, в которой, пусть в символической форме, но присутствует элемент рассуждения о жизни и вечных ценностях любви и добра?

Поверьте героям игр, живите их жизнью, и тогда, если в вас еще не угас романтик и искатель приключений, в этом куда более реальном компьютерном мире вы сможете найти и свое место. "Чудачество" — скажет кто-то. А мне почему-то хочется, чтобы таких чудаков было больше.

Программируем игру

—Вы видели теннис на Уимблдоне? А теперь увидите на Бейсике. — так начала занятия Зеленая Ящерица, которую приятели называют просто ЗЯ. Дело в том, что к нам в журнал приходит много письм, в которых читатели сообщают, что собираются стать крутыми программистами, и сами будут создавать игры. Великий Дракон не мог остаться безучастным к такому благородному стремлению, и посему в перерыве между оптимизацией системного кода MS-DOS и разгромом вражеских полчищ поручил своей ассистентке ЗЯ посодействовать начинающим игроделам.

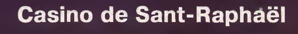
— Для начала — предложила ЗЯ — напишем программу полета мяча. Вместо мяча по экрану будет летать буква "О". Размеры экрана 80x25 позиций. Верхняя позиция – первая, нижняя – двадцать пятая. По нижней позиции будет двигаться ракетка. Но ее пока нет, мяч будет отражаться от 23-й позиции. Обозначим X и Y координаты мяча, а XV и YV – скорость вдоль сторон экрана. В первых девяти операторах [с номерами от 10 до 90] очистим экран и установим начальную позицию мяча. Если вы используете PC-компьютер, то для вывода мяча в заданную позицию экрана применяйте операторы LOCATE и PRINT. Учтите, что на иных компьютерах для этого придется указывать другие командные слова, возможно, это будет PRINTXY. Напишите нам, какие команды на компьютере, который вы используете. Для задержки запишем пустой цикл. Вместо числа 400 можете поставить другое, которое лучше соответствует быстродействию используемой вами машины.

Как показать движение мяча? Бесконечно просто! Изобразим его в позиции (X,Y), оператором 60,70, сделаем паузу [80,90], чтобы глаз успел его заметить, уберем его, записав на его место пробел[100,110], а затем учитывая скорость пересчитаем координаты [140, 150], и поместим его в новой рассчитанной позиции[160,170]. Операторы 120 и 130 обеспечивают отражение от вертикальных и горизонтальных границ.

И так бесконечное число раз (оператор [200]). Что вы говорите? Слишком долго? Присылайте ваши варианты! Но учтите, что в следующем номере мы уже будем программировать ракетку. Так что поторопитесь.

```
10 CLS
20 X=20
30 Y=10
40 YV=-1
50 XV=1
60 LOCATE Y,X
70 PRINT "0"
80 FOR I=0 TO 400
90 NEXT I
100 LOCATE Y,X
110 PRINT " "
120 IF X>=80 OR X<=1 THEN XV=-XV
130 IF Y>=23 OR Y<=1 THEN YV=-YV
140 X=X+XV
150 Y=Y+YV
160 LOCATE Y,X
170 PRINT "0"
180 FOR I=0 TO 400
190 NEXT I
200 GOTO 100
210 END
```

Урок ЗЯ законспектировал
Александр Безенов


Casino de Sant-Raphaël


STARLORD
Это поистине великий момент?
Этот договор наконец то принесет мир нашим семьям и безопасность планете. Клан Янелдис не посмеет атаковать нас, если мы объединим огневую мощь обеих армий
Граф Деритес поднимем тост за наш союз
Да и за договор
CHINK
А а а а!
Утешай себя мыслью что ты пал первым потому что в эту самую минуту мои звездные корабли штурмуют все твои базы Скоро семья Деритес будет уничтожена
За что, Боривар
Мне не нужны договоры с тобой Я уже заключил союз с лордом Янелдисом И скоро нападу на самого графа Ачалина
Что тебе?
Сэр, у графа Деритаса есть сын
Убейте его
Уннверситет Галактика
Говорю тебе Тирегел Ты, в самом деле нравишься Ярине
Тирегел Деритас, настало время приветствовать Ангела
Кто послал тебя? Твоя миссия провалилась. Говори, кто послал тебя!
Еще не совсем провалилась
Беги это бомба!
Тирегел!
Мама?
Мне надо кое что сказать тебе
Теперь ты стал главой клана Деритас Войска противников захватили нашу главную базу Мы почти лишились всей военной мощи. Возвращайся скорее и
Простите сэр у вас больше нет кредита для продолжения разговора
Это ошибка
Никакой ошибки сэр ваш кредит закрыт
Оператор был прав. Мой кредит закрыт. Боривар хочет задержать меня в университете Галактика
К счастью мне удалось найти торговое судно для побега
Ещё один день в этом ужасе и я выпрыгну в открытый космос
Теперь я должен исполнить свое предназначение
Но сначала мне надо было кое с кем поговорить
Я не подведу тебя отец, я заставлю Боривара заплатить за свое преступление Я не успокоюсь пока не освобожу планету от его банды
Планета падет через 2 недели. Мне надо было выиграть время
greatdragon.ru
greatdragon.ru



После этого я отправился на встречу с войсками
Звездные воины Деритаса! Мы последняя надежда этой планеты. Самоуверенность является слабым местом наших врагов. Они думают что с нами уже покончено и не ждут нашего наступления. Мы должны воспользоваться этим. Используем все шансы для победы!
Следуйте за мной стройными рядами. Не отклоняйтесь в сторону. Концентрируйтесь вокруг флагманского корабля. Давайте покажем этим гадам что мы еще живы
Я был прав. Борневарцы не поняли, кто напал на них. Они думали, что наступили на муравья, а разбудили льва!
FABOOOM
Атакуйте главный корабль!
BOOM!!
И как бы в ответ на мои молитвы
Говорит граф Дэдорино. Моя борьба с Ачалинцами находится на критической стадии. Мне нужна твоя помощь и поддержка
Но, Тирогел, ты не можешь покинуть нас сейчас. Что, если Борневар вернется?
Бог в помощь, сынок.
Битва между Дэдорино и Ачалином длилась почти месяц. За это время меня повысили в чине. Я стал пилотом истребителя с 543 убойными выстрелами. Я знал, что каждый мой выстрел приближает окончание войны и возвращение домой с обещанной наградой.
Граф Тирогел Деритас, ты стал моим лучшим воином. С большим сожалением отпускаю я тебя. Но я понимаю, что ты должен сражаться за свое дело
Твоя награда - люди и корабли - ждет тебя. Когда ты станешь подлинным Звездным лордом, я приду к тебе на помощь, так как в тебе чувствуется настоящая императорская закваска
Не теряя времени, я пустился в обратный путь.
У Борневара было достаточно времени для подготовки к новому наступлению. А мы уже потеряли преимущество внезапного удара
Сможем ли мы уничтожить его? Я не знаю
STARLORD



Достигнем благосостояния вместе
SUNRISE
ВКЛАДЫ НА БАНКОВСКИЕ ДЕПОЗИТЫ
SUNRISE
Тел. (095) 162-1101
справочный (5 каналов)
круглосуточно
Вклады принимаются от частных лиц и организаций.
Срок вклада - от 1 месяца.
Минимальный вклад - 500$.
Ежемесячное начисление процентов.
Проценты выплачиваются с декабря 1993г.
Обслуживание осуществляют банки.
Двойная гарантия банка и компании SUNRISE.
ВВЦ, пав. Центральный;
Открытое шоссе, 2, корп. 7;
Краноказарменный пр-д, 1
1-я Дубровская ул. 13
Каширское шоссе, 54, корп. 1
greatdragon.ru

ВАШ ВОПРОС — НАШ ОТВЕТ

Уважаемая редакция, в вашем журнале «Видео-Асс» Dendy №9 за 94 год в рубрике «Нет проблем» даны 17 паролей к игре «Batman Returns». Мы (я и мой друг, у которого есть эта игра) подставляли их в игру, но ни один не подошел. Почему так?

Алексей Мельников
г. Долгопрудный Московской обл

Обычно, мы стараемся проверять пароли, присланные нашими читателями в рубрику «Нет проблем». Если же паролей очень много, то, чтобы не тратить время попусту, мы проводим лишь выборочную проверку некоторых из них. В том случае, если тестирование вообще не проводилось, но читательская находка представляется интересной, мы отправляем этот материал в раздел «Хочешь — верь, хочешь — проверь». На этот раз, по просьбе наших читателей, мы подвергли пароли к игре «Batman Returns» из девятого номера журнала тщательной проверке, и получилось вот что:
1 — этап 2-2; 2 — этап 2-2;
3 — не подошел, 4 — этап 3-1;
5 — этап 3-2, 6 — этап 4-1;
7 — этап 4-2, 8 — не подошел;
9 — не подошел; 10 — не подошел;
11 — этап 4-2, 12 — этап 5-1;
13 — не подошел, 14 — не подошел;
15 — этап 6-2, 16 — этап 6-2;
17 — этап 6-2
А теперь предлагаем развлечься и проверить коды, присланные москвичом Александром Ходячим и наделяющие Бэтмана бессмертием
1-1 — 5ZY* 14 XX!X Z4,
3-1 — X28S DX XBBX B1,
6-2 — D3'Y D4 X7'* *4

Подходят ли картриджи от «Sega» к приставкам «Dendy» (8 бит)?

Вадим Сальников и Витя Кобин, г. Москва

Нет

Недавно в своем журнале «Видео-Асс» Dendy в рубрике «Хочешь —верь, хочешь — проверь» вы напечатали, что из игры «Bomber Man» можно выйти в игру «Mickey Mouse», набрав код «BABA» и дойдя до 8 этапа. У меня сборник 120 игр, там есть «Bomber Man». Я набираю код «BABA» и дохожу до 8 этапа. Никакого Микки Мауса там нет. Почему?

Андрей Мещеряков, г. Волгоград

Правильность советов и паролей, опубликованных в рубрике «Хочешь — верь, хочешь — проверь» мы не проверяем. Желающие могут сами заняться этим в часы досуга. Что касается Бомбермена, то этот фортель получился у ряда наших читателей, о чем они с удовлетворением и сообщили. Кстати, в том же номере совсем рядом с этим Бомберменом приведена еще одна хохма «Японский Марио», проигрывая, побеждает Шреддера». Не проверяли?

Можно ли в вашем журнале опубликовать описание игры для IBM PC?

Леонид Лученко, г. Новосибирск

Если эта игра имеет реализации не только для IBM PC, но и для видеоприставок, она может попасть в рубрику «Игра на разных компьютерах». Но в любом случае вы можете послать свое описание в другой журнал нашего издательства — «Видео-Асс» Корона. Он специализируется на компьютерных играх и отдает предпочтение именно IBM PC

Принимают ли участие в конкурсе программы с IBM PC?

Константин Кокорев, г. Астрахань

Увы. В нашем конкурсе участвуют только описания игр на видеоприставках. А вы напишите в «Видео-Асс» Корону, пусть организуют конкурс компьютерных игр. А то, как фотографии нашего любимого Великого Дракона перепечатывать без разрешения, так они первые!

Я пишу уже третье письмо и четвертое описание игры, «Macross». Мои родители говорят, что обманут они тебя. Но я Вам верю, и надеюсь, что займу в Вашем конкурсе хотя бы второе место.

Игорь Морозов, 12 лет, г. Пенза

Уважаемый Игорь. Вам, а также всем читателям, которые в письмах задают вопрос типа: «Я прислал описание, напишите мне, какое место я занял», хотим еще раз напомнить, что конкурс — есть конкурс, и в нем все сразу не могут быть победителями. Иначе это был бы не конкурс, а раздача слонов (от Денди). И все же, смеем надеяться, что особо проигравших в конкурсе нет. Разве плохо, если школьник поучится связно и грамотно описывать игры, придумывать собственные сюжеты? А Игорю и всем другим участникам конкурса рекомендуем прочитать наши советы, напечатанные в конце рубрики «Круг почета».

Дорогая редакция «Видео-Асс» Dendy! Почему бы вам не открыть рубрику об играх на приставках «Сега мастер систем»?

Шарапов Сергей, г. Элиста, Республика Калмыкия

Дорогой Сергей! Давайте со следующего номера лучше откроем рубрику CD-ROM, представляющую игры на лазерных дисках для таких приставок, как Sega Genesis CDX (16 бит) и Panasonic 3DO (32 бита)



ST-HUBERT

PRÉSENTE SES AMIS DE LA SÉRIE TÉLÉVISÉE

"HELLO MOINEAU"

UNE SÉRIE D'AVENTURES EXTRAORDINAIRES

SUR UNE IDÉE DE M ET G. BRAINN
SCÉNARIO ET PERSONNAGES DE G. BRAINN ET J.-P. BORDIER
CRÉATIONS GRAPHIQUES J.-P. BORDIER

Его хорошо знают в Канаде и во Франции как режиссера, как деятеля культуры и просто как очень веселого человека. Он поет, когда бежит с зонтиком под дождем, он все время окружен детьми и, кажется, главное дело его жизни — создавать вокруг себя хорошее настроение. Вот такой он человек — француз с русским именем Григорий Брайнин.

Григорий — ведущий фестиваля русского кино, который издательский дом «Видео-Асс» проводит во Франции, в городе Сан-Рафаэле. «Мои друзья теперь — ваши друзья», — сказал он нам и передал конверт, в котором оказались вот такие яркие картинки. Комиксы? Кино? Игра? Пожалуй, что все вместе. Друзья Григория Брайнина становятся и вашими друзьями!

du reseau TVA

BRAIN TRUST

polivideo

BD INTÉGRALE AUX ÉDITIONS DUPUIS

St-Hubert

RETROUVEZ LES AVENTURES DE MOINEAU ET DE TOUS SES AMIS





Как это ни печально, взрослые редко играют в игры. Это очень грустно для тех, кто привык в трудную минуту обращаться за помощью к родителям — здесь этот номер может не пройти. И, что самое ужасное, я еще не видал ни одной цивилизации, лишенной этого недостатка. Проведя долгие тысячелетия в безмолвии глубоких пещер, я старался сохранить те крупицы мудрости, которые выпадали на мою долю. И вот он передо мной — огромный сундук, набитый табличками из чистого золота. В редкие минуты отдыха я царапал на них всякие любопытные соображения на тот или иной случай жизни. И вот решил я на днях освежить свою память. Открыл сундук — ба, опять все пылью заросло. Хотел сдуть, так таблички чуть не расплавились. Вот я и подумал, какой толк от этого хранилища, лучше поделюсь-ка я этими сокровищами с моими читателями. Ведь одна мудрая мысль может пригодиться во множестве очень разных ситуаций. Надеюсь, что память людей сохранит эти крупицы опыта надежнее моего сундука.

Я считаю, что у хорошей игры должны быть крутой сюжет с разнообразными трудностями, приятное управление, не слишком сложное красивое решение и, конечно же, пароли для выбора полюбившихся этапов. Ну, в крайнем случае, бесконечный запас «CONTINUE», чтобы все-таки можно было рано или поздно «продолбиться» до конца. Вот такие-то игры я и буду рекомендовать...

Но этот раз я расскажу об игре, в которой нет паролей и лишь одно «CONTINUE», но, выбирая разных героев, можно познакомиться со стилем любого противника и, позднее, легко одолеть их всех. Итак,

Super Fighter 2 (Street Fighter 2)

Эта игра подкупает уникальной комбинацией простоты и сложности управления, силы и слабости бойцов. В шестом номере журнала для каждого бойца были описаны способы выполнения разнообразных ударов. Однако я не последовал совету Станислава Стригуна и не стал разрабатывать комбинации ударов. Достаточно присмотреться к поведению противника, и его слабости сами себя выдадут. Так вот, чтобы сделать любого персонажа абсолютным победителем достаточно знать следующий минимум: «Turbo A» — удар кулаком; «Turbo B» — удар ногой; джойстик в сторону противника и «Turbo A» — мощный бросок; джойстик вниз — приседание; джойстик вниз и «Turbo B» — подсечка; джойстик в сторону от противника — блокировка большинства ударов и отход назад; джойстик вниз от противника — блокировка любого удара; джойстик вверх, вверх-вправо или вверх-влево — прыжки.

Теперь немного о тактике боя. Помните, что у большинства ваших противников почти непробиваемая защита, но они легко вскрываются на ваши контратаки во время собственных атак. Одна слабость свойственна, пожалуй, всем бойцам — уязвимость «на взлете» (в начальной стадии своего прыжка). Если вы видите, что противник прыгнул в вашу сторону, немедленно прыгайте навстречу и наносите удар, пока он не изготовился для атаки. Здесь очень важно вовремя среагировать, иначе вы или нарветесь на контратаку, или пропустите удар. Теперь рассмотрим индивидуальные особенности бойцов.

РУССКИЙ. Его хорошо атаковать самому (т. е. напрыгивайте на голову и бейте рукой или ногой). Он, конечно, может перехватить вас «на взлете» или контратаковать удары руки во вращении, но это мелочь. Когда русский будет загнан в угол, попробуйте провести регулярные комбини-рованные атаки «удар кулаком вверх + подножка». Так его можно валить вплоть до победы в раунде. Защищаться от русского в [illegible]

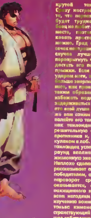
КИТАЯНКА. Несмотря на свою грозную вертушку ногами, это, пожалуй, самый слабый противник. Ее хорошо атаковать самому. Контратаку «огненная нога» китаянка применяет редко. Этот боец любит попрыгать и прыгает навстречу как только увидит вас в воздухе, отправить врага обратно на землю можно ударом руки или ноги. Когда противник применяет свою вертушку, можно присесть и, оказавшись таким образом вне досягаемости, провести контратаку кулаком. Если не подействует, подождите, пока она окажется над вами, встаньте и повторите свою попытку. Впрочем, полет китаянки так долог, что можно даже успеть перепрыгнуть через нее и, увернувшись таким образом от удара, прыгнуть обратно, но теперь уже нажимая «Turbo A». Этого бойца долго валять в углу не удастся — рано или поздно она ухитрится провести контратаку «огненная нога», так что проще ограничиться броском и пусть летит к мирам...

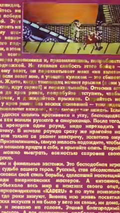
ЯПОНЕЦ. Это уже серьезный противник. Если попробуете атаковать, он применит очень мощный суперудар вверх и вы отлетите, потеряв немалую долю своей энергии. В общем, этого бойца надо изводить своей активной обороной. Прыжки перехватывайте «на взлете», от вертушки садитесь и бейте кулаком. Зная свою силу, японец может ни с того ни с сего выполнить суперудар вверх. Это коварная провокация, чтобы вы



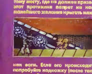






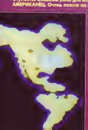


подумали, что он начинает атаку и прыгнули бы на перехват. Надо научиться отличать настоящие прыжки от таких вот подделок, чтобы не растерять драгоценную энергию впустую. Если японец попытается так выпендриваться неподалеку от вас, подойдите к тому месту, где он должен приземлиться и бейте кулаком. А когда этот противник попрет на вас, как танк, не выказывая ни малейшего желания прыгать или крутить вертушку, отшибайте ему



подножкой — пусть полежит, подумает. Неотразимые энерговыстрелы японца тоже могут сослужить хорошую службу. Кто успеет вовремя перепрыгнуть через пущенный заряд и окажется перед носом противника, тот сможет угостить голову врага ударом кулака или ноги. Если это происходит недалеко от границы ринга, попробуйте подножку (после такого «выстрела» японец стоит как вкопанный до тех пор, пока заряд не исчезнет за границей экрана) — соперник не улетит за пределы вашей досягаемости и появится шанс провалить его в углу экрана. Однако правила валяния в углу резко меняются. Прыжки запрещены, просто все время подходите и быстро сбивайте с ног подсечкой, иначе он когда-нибудь очухается слишком рано для вас.

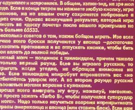
АМЕРИКАНЕЦ. Очень похож на японца — обожает провоцировать



вас своим сальто, любит постреливать энергией и тоже может идти, как танк. Но обороняться от этого типа надо немного по-другому. Перехваты «на взлете», атаки в ответ на энерговыстрелы, конечно же остаются, но если он прет прямо на вас, лучше поставить блок и отступать. Валить американца в углу можно так же, как и русского.

Том что, если боец в начале раунда посылает в вас заряд энергии, этот выстрел зачастую становится для него последним.

ТАИЛАНДЕЦ В победном финале против вас выходит



крутой таиландец. Сразу настройтесь на то, что первая победа будет трудной. Этот боец не любит стоять на месте, поэтому атаковать просто невозможно. Град его подсечек неотразим, в этом случае лучше всего перепрыгнуть через противника и, приземлившись, попробовать достать его подножкой. Но главная слабость этого бойца — прыжки. Если ему везет, он перехватывает меня «на взлете» ударом ноги, а если везет мне, я угощаю кулаком — это сбивает больше энергии. Ждите, когда таиландец начнет прыжок (а они у него, как правило, идут серией) и перехватывайте. Оттеснив его таким образом до края ринга, попробуйте отступить, чтобы избежать подсечек, и дожидайтесь прыжков. Старайтесь не задерживаться у края ринга без веских оснований — таиландец от всей души покалечит каждого, кого сможет там зажать. Если же вам самим удастся свалить противника в углу, беспощадно валяйте его там как валили русского и американца. После того, как таиландец проиграл один раунд, надо переходить в решительную атаку. В начале раунда сразу же прыгайте на противника и, как только он рванет навстречу, засветите ему кулаком в лоб. Приземлившись, самую малость подождите, чтобы таиландец успел немного прийти в себя, и прыгайте опять. Второй раунд вполне можно выиграть, полностью сохранив свою жизненную энергию.

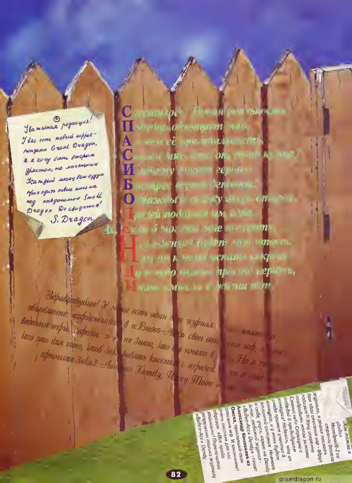
Неплохо сделаны и финальные заставки. Это бесподобная игра рассказывает о судьбе вашего героя. Русский, став абсолютным победителем, основал свой стиль борьбы, сделавший настоящий переворот среди американских мастеров. А китаянка, оказывается, объехала весь мир в поисках своего отца, похищенного наркосиндикатом «KADERU» и по пути показала всем негодяям где раки зимуют. Японец всю жизнь посвятил изучению воинских искусств и не было у него ни семьи, ни дома, только кимоно и повязка на голове. Эдакий благородный странствующий рыцарь. А вот американец, наоборот, сидел на шее собственной семьи, а его жена делала искусственные цветы и подрабатывала на фабрике, чтобы прокормить мужа и детей. Правда, после того, как он кому-то там отомстил, этот дармоед понемногу одумался и исправился. В общем, хэппи-энд, не зря мол шли к победе. Если в конце титров вы нажмете любую кнопку, игра начнется заново, но на вашем счету сохранятся набранные в прошлый раз очки. Однако наилучший результат, который игра может вписать на «доску почета» после вашего проигрыша не может быть больше 65533.

А теперь несколько советов о том, каким бойцом играть. Изо всех бойцов лучше всего броски получаются у японца — достаточно один раз ухватить противника и не отпускать кнопку, чтобы бить врага об пол вплоть до полной победы.

Самый сложный матч — поединок с таиландцем, причем тяжело выиграть только первый раунд. Если вы играете русским, то можете прыгать когда угодно, не обращая внимания на противника. Если таиландец попробует перехватить вас «на взлете», отбивайтесь ударом ног. А во втором раунде русский может пользоваться ногами наравне с кулаками.

Однако, проще всего выиграть эту игру, пожалуй, китаянкой. Достаточно просто зажать «Turbo B», чтобы получился суперудар «огненная нога». Надо только научиться вовремя перепрыгивать энерговыстрелы американца и японца (или ставить блок). Если вам повезет, то больше для победы ничего и не потребуется.




Уважаемая редакция!
У вас есть новый корреспондент Great Dragon,
а я хочу быть вторым драконом, но маленьким
Каждый месяц вам будут приходить новые письма
под псевдонимом Small Dragon До свидания!
S. Dragon
СПАСИБО
«Как только я увидел Мегадрайв-2 со страниц вашего журнала, я решил послать вам свои описания игр - вдруг повезет?! Хочу искренне поздравить моего земляка Станислава Стрижука с победой в предыдущем конкурсе! Надеюсь, что он снова примет участие в конкурсе, и у меня будет отличный соперник. Немного о себе: учусь, играю на Dendy Junior, любимый журнал - «Видео-Асс» Dendy» - пишет Александр Коновалов из Омска, приславший свои описания игр. И заканчивает очень лестным для нас образом: «Все право защищены! Перепечатки разрешены только журналу «Видео-Асс» Dendy»
82
greatdragon.ru


Что означает клич черепашек-ниндзя
Кавабунга!?!
Я хочу купить приставку денди-юниор, но мой папа не разрешает играть на телевизоре, потому что он думает, что телевизор сломается. Как быть?
у нас в городе Зея нет
Денди, с какой стати
играть уже на третьем
браке?
Я с другом приехал в Москву посмотреть себе игровой картридж. Выбор был очень большой, но я не смог найти себе подходящий. Чтобы не уезжать с пустыми руками я купил журнал «Видео-Асс» Dendy. Я был в восторге, когда прочитал его. Хочу сказать и говорю большое спасибо тем, кто выпускает этот журнал. Теперь я играю только в игры, которые в нем описываются.
Александр Ковалев
г. Электросталь
Я хочу поделиться с читателями журнала «Видео-Асс» Dendy тем, что помогло мне понять эта игра («Robocop») и этот журнал. Ведь одно дело смотреть фильм, о другое - быть героем в этом фильме-игре. Ведь мир игр не знает границ, в эти игры играют дети на всем земном шаре. Денди открывает для всех детей то, что они не испытывали до тех пор, пока не взяли в руки джойстик. Радость и новую реальность.
Александр Рыбаков
г. Москва
Все мои друзья и я хотим чтобы этот журнал распространился по всей земле и был самым знаменитым, чтобы «Видео-Асс» Dendy печатался 50 лет и даже больше
Владимир Журило
г. Москва



ГАРМОНИЯ И СОВЕРШЕНСТВО
ВИДЕО-АСС
Высокая гамма российских периодических изданий по кино, электронным зрелищам и компьютерным развлечениям. Видео-Асс - все сферы экранного пространства.
SUNRISE
Dendy
ФАВОРИТ
САТЕЛЛИТ
PREMIERE
ЭКСПРЕСС
КОРОНА
Семь красок радуги, семь нот, семь журналов "Видео-Асс". Вам хватит на каждый день недели. А мы обеспечим, чтобы это было каждый месяц и не один год.
Аккомпанируйте нам !

Дилерская сеть DENDY

Белгород
«Элтон-Л» (ул Воровского 40, к 704 тел (072-22) 747-16 факс (072-22) 715-52 тел для справок (072-22) 562-64 580-34 *Магазины* **Дом Торговли** (ул Костюкова), **«Датский Мир»** (ул Коммунистическая), **«Слевяне»** (бывший «Луч», ул Некрасова, 11)

Волгоград
«Дабл» (ул Паркоменко 43 тел (844-2) 32-99-12) *Магазины* **«Книголюб»** (ул Мира 11), **ЦУМ** (Аллея Героев), **«Торговый Центр»** (ул Ким), **м-н №14** (ул Казахская, 29) **«Светлячок»** (ул 64-й Армии, 22) **«Галантарея»** (пр-т Героев Сталинграда 30) **«Малыш»** (ул Штеменко, 34) **«Униварсам»** (ул Ополченская 11а) **«Книги»** (ш Историческое 164) **«Книжная Лавка»** (Краснополянская 14) г Волжский **«Буратиио»** (пр-т Ленина, 30) **«Дом Быта»** (ул Машиностроителей, 29) г Элиста ул Горького 35

Екотерннбург
«Альсо» (ул Шаумяна, 73, офис 500, тел (3432) 23-87-95) *Магазины* **«Альсо-Электроник»** (ул Шаумяна 73) **к/т «Салют»** (ул Толмачева, 12) **«DENDY»** (ул Культуры, 3)

«Тайм» (ул Сурикова, 31, ДК Ленинского р-на, к 201, тел (3432) 60-59-60 факс (3432) 60-74-81) *Магазины* универмег **«Западный»** (ул Крауля), **«Орбита»** (ул Малышева) видеоцентр **«Эолис»** (ул Малышева), **«Sharp»** (ул Белинского, 200)

Ижевск
«Канон» (ул К Маркса,175,тел (3412)78-49-91, 78-46-22) *Магазины* РБКК (ул Пушкинская 200), **ЦУМ**, **«Арсенал-Сервис»**(ул Кирова 11)

Колннннгрод
«Астробалт» (ДК Моряков тел (0112) 47-32-21 факс (0112) 47-22-08) *Магазины* **«Маяк»**, **«Детский Мир»**

Кроснодор
«Салют» (ул Брюсова 71 тел /факс (8612) 56-14-41) *Магазин* **«Dendy»** (ул Шаумяна 66) **«Пластика»** *Магазины* **«Новинка»** (ул Красная 70) **«Бромаса»** (ул Красная 64) **«Детский Мир»** (ул Красная 72) **«Валентина»** (ул Красная 120), **«Андрей»** (ул Свердлова)

Кросноврск
«Аврс» (ул Л Прушинской тел (3912) 21-84-45, факс 21-88-79) *Магазины* **ТЦ «Красноярье»** **«Орбита»**, **«Детский Мир»** (пр-т Мира)

Могнитогорск
«Алеко» (пр К Маркса 121 тел (3511) 35-18 76) *Магазины* **«Орбита»**, **«Зори Урала»**, **«Культтовары»**

Благодарю «Видео-Асс» и фирму «Стиплер» за такой чудесный журнал Он очень помогает мне в играх, да и всем, я думаю Большое вам спасибо за него.

Иван Куркин
г. Омск

Москво
«Стиллар» (ул Пречистенка,40 тел 245-19-96) — оптовая торговля *Фирменные магазины «DENDY»* **Красная Пресня-34, ул. Петровка-12, переход м «Театральная»-ГУМ** — розничная и мелкооптовая торговля *Отделы розничной торговли* **Кутузовский-30, Ленинский-99, «Вашняки», Покровка-2, ЦУМ, «Детский Мир»**

Магазин **«Москвичка»** (ул Новый Арбат, факс 125-02-11)

«Интерком» (ул Стромынка 11, тел 268-55-58) *Магазин* **«Зенит»**

«Зарро» (тел 481-32-06) *Магазины* **«Детский Мир»** (ул 800-летия Москвы), **«Зарро»** (Ленинградский пр-т 10)

«Бриар» (тел 272-52-86) *Магазин* **«Бриар»** (ул Марксистская, 5)

«Сабрина» *Магазин* **«Вирджиния»** (ул Профсоюзная, д7 тел 257-11-43 335-37-10)

«Ратэкс» (ул Б Полянка д 11/14 тел 263-95 20 263-94-43 263-95-42) *Торговая точка* **ул.Нова Басманная, д 2D**

ВВЦ (тел 495-77-01) *Павильоны* **«Культура»** (тел 181-81 93) **«Радиотехника»**

«Софтармат» (Старокалужское ш д 62, 3 этаж, тел 128-99 28 481-81-25 факс 128-19-60) *Магазины* **Торговля из офиса, «Феникс»** (м Петровско-Разумовское)

«Падис» (тел 209 16-87) *Магазин* **«Dandy»** (Волоколамское ш 1)

«Пьезо» (ул Буженинова, 16 тел 963-27-09)

Мурмонск
«Колумб» *Магазины* **«Аракс»** (ул Ленина 68) **«Нелтон»** (ул Пушкинская 2) г Североморск **«Аракс»** (ул Сафонова 18) г Кола **«Аракс»** (ул Защитников Заполярья)

Нижний Новгород
«Атлас» (ул Б Покровка, 15а к 23 тел /факс (8312) 33-53-84) *Магазины* **«Денди»** (ул Покровка 39 – кинотеатр «Орленок») **«Денди»** (ул Советская, 16) **«Денди»** (ул Ефремова 4) ДК **«Звезда»** (пл Советская), **г Кстово** **«Денди»** (пл Ленина, д 1)

Новокузнецк
S.T.I.C. (пр Металлургов, 20, тел (3843) 44-66-67, факс (3843) 45-04-81 (для S T I C) *Магазины* **«Дом Денди»** (пр Металлургов 20, каб 3) АО **«Новокузнецкий Торговый Дом»** – бывший универмаг (ул Кирова 20), **«Детский Мир»** (пр Металлургов, 34)

Новоснбнрск
«Сибирский Самородок» (ул Вокзальная магистраль 5 тел (3832) 21-37-24) *Магазины* **«Алькор»** (тел (3832) 21-18-10)

«Дюал» (Новосибирск-92 а/я 2, тел (3832) 49-51-68) Отдел в магазине **ГУМ «Россия»**

Омск
«Мэкинтек» (ул Ленина 24 к 340, тел (3812) 31 17 56, факс (3812) 31-36-72) *Магазины* **«Дом быта»** (Герцена 19) **«Спартак»** (Нефтезаводская, 24) **«Спорттовары»** (Рождественского 6), **«Заозерный»** (Заозерная, 24)

Пензо
«Витас» (ул Московская 13 тел (8412) 66-82 69, факс (8412) 66-58-87 (для «Витас») *Магазины* салон **«DENDY»** (ул Кураева 4), **«Электроника»** (ул Мира) **«Электрон»** (Московская 40)

Ростов-но-Дону
«Политехника» (ул 56-й Армии, 12, тел (8632) 34 00 11) *Магазин* **«Пионер»** (ул Большая Садовая, 76)

Соморо
«Квазар-Инфо» (ул Московское ш , 77, тел (8462) 22 26 49, факс (8462) 22-58-94) *Магазины* **«DENDY»** (ул Московское ш 77) **«Зоркий»** (ул Куйбышева, 98), **ЦУМ «Самара»**, **«Юность»**, выставочный зал **«Центр»**, **«Электроника-Сервис»**

Соротов
«Пума» (ул Пугачевская 159, к 804 тел (8452) 96-26-08 64-20-46) *Магазины* **«Дом Денди»** (ул Пугачевская 159) **Крытый рынок**, **«Детский Мир»**, **Торговый Центр**, **«Ананс»**, **«Меркурий»**

Сонкт-Петербург
«Фаэтон» (тел (812) 311 77-93) *Магазины* **ДЛТ**, **«Гостиный Двор»**, **«Пассаж»**, **«Питерский»**, **«Нарвский»**, **«Купчинский»**

«Стиллер СПб» (Фонтанка, 105, тел (812) 310 57-35, факс (812) 310-59-69)

«Континент СП» (Лиговский пр-т, 148 тел (812) 167 17-61, факс (812) 166-07-66) *Магазины* **«Континент»** (Лиговский пр-т 148), ТД **«Петергофский»** (Старо Петергофский пр т, 44/46) **СКК им Ленина, фирма «Форос»** (ВО 7-я Линия, 24) **«Мир Игрушки»** (Дыбенко 25) Универмаг **«Московский»**(Московский пр-т 25)

Сторый Оскол (Белгородская обл.)
«Ирида» (тел (07-222) 5-93 63 — г Белгород) *Магазин* **«Птичье молоко»** (ул Ленина, 40)

Сыктывкор
«Скрин» (ул Советская, 55, тел (82122) 213-01) *Магазины* **«Аур»** (ул Коммунистическая, 85) **«Дом быта»** (ул Первомайская, 72) **«Кордэн»**, универмаг **«Сыктывкар»**

Тольяттн
«ЛАНСиТ» (ул Лесная 44, тел (8469) 22-62-14, факс (8469) 352-09 *Магазин* **№2В**(ул Лесная,44)

«Колибри» (ул Ленинградская, 18 к 219 тел (8482) 23-57-82 23-35-42) *Магазины* **«Русь на Волге»** (ул Революционная) **«Электрон»** (ул Карбышева, 14) **«Аккорд»** (ул Мира 90а) **ТД «Росс»** (ул Гидротехническая), **«Кварц»** (ул Мира 140), **«Атлант»** (ул 50 лет Октября 1), **«Рябинушка»** (ул Никонова, 15), **«Своя игра»** (ул Мира,62) универмаг **«Комсомольский»** (ул Лизы Чайкиной 85) **«Каприз»** (ул Ворошилова, 32)

Томск
«Томком» (ул Нахимова 15, тел (3822) 26-81-23) *Магазины* **«Техническая книга»** (ул Нахимова 15), **«Искра»** (пр Ленина, 99)

Челябинск
«Оргтехника» (ул Сони Кривой 75, к 701 тел (3512) 61-15-02, факс (3512) 65-39-63) *Магазины* **«Торговый Центр»**, **«Канцтовары»** (ул Ленина 71)

Ярословль
«Слектр-Сервис» (ул Чайковского 9 310 тел (0852) 32-89 25) *Магазины* **«Альфа»** (ул Депутатская, 7), **«Радио-Музыка»** (Московский пр-т 143) **«Ярком»** (ул Свободы, 19)

Добрых пожеланий журналу «Видео-Асс» Dendy, который я читаю, не пропуская ни одного номера, и фирме Steepler за то, что она продает отличные приставки «Dendy» с полной гарантией качества

Вадим Кулагин
г. Москва

8 бит



Adventure island
(Остров приключений)
Если вы нашли яйцо, а там оказался ключ, встаньте на первое, дающее облако или плиту. Вы подниметесь наверх и сможете собрать призы.
На самом первом уровне (в лесу) когда вы возьмете скейт, полетят три вороны. Пусть первая «проткнет» вас. Вы потеряете скейт, но под вами окажется яйцо, в котором лежат «ягодки», позволяющие уничтожать камни не перепрыгивая через них.
Дмитрий Ремезов, г. Кострома

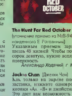
Arcanoid
Вот способ перестановки уровней (до шестнадцатого). При надписи GET READY зажмите кнопки «Турбо-В» и «А» (не «Турбо-А»!), а затем несколько раз нажмите «Start».
Lord Hanta

Batman 2 (Бэтмэн 2)
К списку уровней с паролями, приведенному в журнале «Видео-Асс» Dendy №3 за 1993 год, хочу добавить следующее. Помимо этих уровней есть еще бои с боссами, на которые нет паролей.
Николай Щербаков
г. Обнинск Калужской обл.

Batman: Return of Jocker
В этой игре пароли знать вовсе не обязательно. Когда появится надпись GAME OVER, нажмите кнопку «А» и появится меню для входа на любой уровень.
Стас Новиков, г. Череповец

Bird Fighter
(Огненная птица)
Если в меню нажать кнопки «А», «В» и «Start», выйдешь на HARD-уровень.
Евгений Ломтев, г. Новосибирск

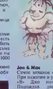
Battle City (Город битв)
В версии игры 1991 года танки противника также как и вы, могут «взять» любой предмет: часы — вы застываете, бомба — теряете жизнь, лопата — исчезает защитная стена «орла» и т.д.
Евгений Караулов, г. Москва



Bomber Man 2
Секретный код — PCDEFGAB
Эльдар Рахимов
г. Уфа

Circus (Цирк)
Чтобы с последнего шара со стопроцентной гарантией попасть на сцену, перед прыжком подкатитесь под сцену на этом шаре.
Маша Иванкова, Лиза Лукьянова
Илья Королев, г. Москва

Contra (Контра)
На седьмом уровне в самом конце, чтобы не тратить силы на уничтожение гранатометов, расстреляйте прицел над воротами — и вы на другом уровне.
Ренат Жемалдинов
г. Москва



Darkwing Duck (Черный Плащ)
Босс на мосту (Кваго), как и босс на окраине убивается после 16-ти попаданий молниями, которыми надо запастись заранее. Черепаху в центре можно победить после шестикратного попадания, когда она сбрасывает панцирь. В центре рядом с часами находится секретный вход. Найти его можно повиснув на часах и выстрелив.
Аня Колесникова
г. Москва

Galaxian
(другое название **Small Bee**)
5000 очков — жизнь.
Дмитрий Землянский
г. Узловая Тульской обл.

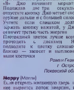
Bucky O'Hare
Дополнение к паролям, приведенным в седьмом номере журнала Dendy (Алексей Краминцев). Кроме указанных трех уровней есть еще уровень Escape. Вот его пароль: 6RM6X.
Роман Рябчиков
г. Красногорск
Московской обл.

Captain America
(Капитан Америка)
Чтобы уничтожить монстра с бочкой, нужно сначала трижды сбить бочку, а затем добить его, уворачиваясь от выстрелов. Верхние контейнеры лучше открывать ударом ногой в прыжке. Если капитан пустит щит, а затем подпрыгнет, то щит поднимется вслед за ним.
Павел Кривошеев
г. Новокузнецк

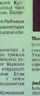


Duck Tales (Утиные истории)
Если вас вернули из AFRICAN MINES в TRANSYLVANIA за ключом (SKELETION KEY), то найдите зеркало, которое стоит на выступе над рыцарскими доспехами, подойдите к нему, и вы окажетесь в комнате, где находятся сундук и два зеркала. Разбейте сундук, возьмите ключ, подойдите к левому зеркалу и выбирайте страну!
Артем Цуканов, г. Новокузнецк

Jurassic Park
Не обязательно ходить за яйцами динозавров. Если у вас есть лишние патроны, их можно сбить одним выстрелом. Однако весьма необходимые в этой игре очки вы таким способом не получите. 1000 очков — жизнь.
Кирилл Митюгин, п. Кокино
Выгоничский р-н Брянская обл.



Prince of Persia
(Принц Персии)
Кувшины, стоящие прямо на дороге, обычно не прибавляют, а отнимают жизнь.
Денис Кириллов
г. Москва



The Hunt For Red October
(уточнение приема из №8-94, найденного Е. Рогозиным)
Указанным приемом зарабатываешь 48 жизней. Чтобы получить сорок девятую, нужно всплыть на поверхность.
Александр Ходячий, г. Москва

Jackie Chan (Джеки Чан)
Как только на экране появится заставка, нажмите одновременно кнопки «А», «В» и джойстик вниз. Это даст вам возможность начать игру с середины первой зоны и увеличит число продолжений (CONTINUE) до девяти.
Вот расположение некоторых «магазинов», в которых вы можете пополнить жизни и психотропное оружие (по зонам):
1-1 — перед летающим бревном,
1-3 — перед прыгающей зеленой улиткой,
2-1 — под вторым крутящимся монахом.
Станислав Павлучин
г. Москва



Joe & Mac
Самое мощное оружие — камни. При нажатии и удержании кнопки «В» Джо начинает мерцать. Подождав две-три секунды, отпустите кнопку. Джо метнет свое оружие дальше и с большей силой! Учтите, если слишком долго держать кнопку нажатой, у Джо отнимут третью часть энергии.
Плотоядный цветок лучше всего проходить с дисками. Не подходите к цветку слишком близко — засосет и выплюнет ваши косточки.
Роман Гезин
г. Остров
Псковской обл.

Mappy (Мэппи)
Если открыть мигающую дверь, из нее вырвется поток энергии, и, попав на кошек, унесет их с

экрана За это вы получите очки, правда, после этого кошки опять появятся

Максим Саназв
г Москва

Revolution Heroes
(Герои революции)
Если вы убиты, не отчаивайтесь Достаточно подержать нажатыми кнопки «Турбо-А» и «Турбо-В», и вы опять начнете с места, где были убиты

Сергей Перьков
г Москва

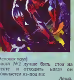
Road Fighter
(Дорожный боец)
Если вы хотите задать любую скорость то во время ее набора нажмите «Select» Рост скорости прекратится Теперь если нужно прибавить скорость отрывисто нажимайте на кнопку «А» (не отпуская «Select» — ред.)

Матвей Гончаров
г Биробиджан

Robocop 3
(Робот полицейский 3)
Добавить жизненную энергию можно одновременно нажав «Start» и джойстик вверх

Николай Пикин
г Челябинск

Spider Man



(Человек паук)
Босса №2 лучше бить стоя на месте и отходить когда он появляется из-под вас

Леша,
Little Fun-Club
«Новая реальность»
г Москва

Stick Hunter (Хоккей)
Вот прием который позволяет, забив противнику одну-единственную шайбу, стать победителем Когда шайба попала к вашему вратарю, ее нужно прижать ко льду и удерживать до конца периода (нажать и держать джойстик вниз и кнопку «В») Время матча будет идти, а ни один игрок противника не сможет отнять шайбу у вратаря

Александр Поляков
г Москва

Baloon Fight
(Бои на шариках)
Если вы играете вдвоем, вы можете проткнуть шарик у партнера заработав при этом дополнительные очки

Даниил Швец
г Москва

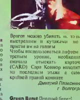
Super Mario Bros. 1
(Супер братья Марио 1)
В самых верхних кирпичах на некоторых уровнях спрятана одна полезная вещь Стоит ударить по такому кирпичу, как из него вырастает длинное растение, по которому можно забраться в небеса, свободные от земных неприятностей, но полные монет
В некоторых колоннах с хищными цветами спрятаны потайные ходы ведущие в подземелья с монетами Чтобы попасть туда нужно на середине колонны нажать джойстик вниз
Управление Марио очень инерционное, поэтому при прыжках на небольшие платформы в момент приземления жмите джойстик в сторону, противоположную направлению прыжка

Дмитрий Плаксиенко
г Волгоград

Chip & Dale
(Чип и Дейл)
Бар и огород можно не проходить Для этого нужно идти по такому маршруту O-A-C-D-F-G
Если вы хотите, играя один, чтобы дополнительная жизнь (звездочка) давалась за каждые 50, а не за 100 набранных цветочков, начните игру двумя бурундуками Когда одного из них убьют, звездочка все равно будет появляться после каждых 50-ти цветочков

Аня Колесникова
г Москва

Terminator 2



Врагов можно убивать не только выстрелами и кулаками но и прыгая им на головы
Чтобы воспользоваться лифтом на третьем уровне, необходимо сначала отыскать карточку (CARD) Сара Коннор находится на последнем этаже в самой крайней правой комнате

Дмитрий Плаксиенко
г Волгоград

Green Beret (Зеленый берет)
Если вы собираетесь играть один, то выберите вариант игры для двух игроков Дождитесь, когда второго бойца убьют, и теперь после вашей гибели, вы будете начинать с места где были убиты

Ренат Жемалдинов
г. Москва

Gun Smoke
(Дымящийся пистолет)
Бомбы SMART BOMB разом убивают всех бандитов на экране

Илья Бемуков, г Белореченск
Краснодарского края



Tom & Jerry
(Том и Джерри)
Открою маленький секрет набрав 50000 очков вы зарабатываете жизнь Поэтому в раунде с водопроводными трубами выберите местечко, куда не достают злополучные капли сбивающие с ног, и где лежит неподвижный краб Стреляйте в него хоть до потери сознания и набирайте очки, а заодно, и жизни Слегка утомительно, но зато потом веселее ходить по этому, не менее злополучному, чем капли дому

Олег Пучко
г Киев

Ultimate Stuntman
(Трюкач)
Чтобы сделать прыжок более высоким, нажмите одновременно с кнопкой джойстик вверх.

Ренат Жемалдинов
г Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ   ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

1990 Tonk
При игре вдвоем если у вас кончились жизни, нажав кнопку «Турбо», вы можете взять одну у напарника

Алексей Никифоров
г Чебоксары

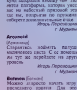


Adventure island 2
(Остров приключений 2)
Недалеко от столбов, на которых нарисованы какие-то рожи, остановитесь нажмите и на пару секунд задержите кнопку «В» Появится платформа, которая унесет вас на небесный призовой этап где вы, попрыгав по пружинам, соберете дополнительные очки

Игорь Перевощиков
г Мурманск

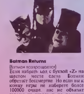
Arconoid
(Арконоид)
Старайтесь поймать полушку малинового цвета С ее помощью вы тут же перейдете на другой уровень

Игорь Перевощиков
г Мурманск



Batman (Бэтмон)
Можно запросто начать игру с последнего уровня Для этого зажмите кнопки «А» и «В», нажмите «Start», затем четыре раза «Select» и снова «Start»

Сергей Зизюк
г Москва



Batman Returns
(Бэтмон возвращается)
Если набрать код с буквой «Z» на шестом месте слева Бэтмен обретает бессмертие Но если вы к концу игры не наберете более 100000 очков вас не объявят героем из героев и не покажут сцену смерти Пингвина

Андрей Нестеров
г Сыктывкар

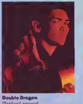
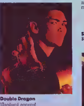


Chip & Dale 2
(Чип и Дейл 2)
Чтобы сделать суперудар партнером или ящиком, нужно бежать, пока партнер (или ящик) не начнет светиться После этого — бросайте

Александр Пушкарев
г Хабаровск

D.J.Boy
На втором этапе когда будете драться с «психованным дедушкой», лучше подождите, пока у него не начнется одышка

Максим Кудрявцев
г Красноярск

Double Dragon
(Двойной дракон)
В подвале висят лампочки Сбивая их можно получить энергию, жизнь или 5000 очков

Денис Сергин
село Верхний Балыкей
Быковского р-на
Волгоградской обл

Best of the Best
(Лучшии из лучших)
Код бессмертия F8MRG89C5

P J г Сыктывкар

Bomber Man
Бомбермен приобретает автомат Если игрок в течение игры сумел получить бессмертие, то нужно нажать кнопку «Турбо-В», и при взрыве снова нажать «Турбо-В» и не отпускать ее

Дмитрий Приступюк
г Москва

Bucky O'Hare
Последний код игры: M'M и две штуки что-то вроде мордочек с ушами

Нарисовано
Михаилом Аргентовым
г Кемерово





Ninja Turtles
(Черепашки ниндзя)
Иногда попадается коробка с изображенной на ней бомбой с горящим фитилем Если ее взять, то любая из черепашек закрутится волчком, держа на вытянутых руках оружие

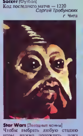
Михаил Шишкин
г Москва

Robocop
(Робот-полицейский)
Выбив в тире 31 мишень, вы получите возможность один раз продолжить игру с места вашей гибели

Роман Гезин
г Остров
Псковской обл

Soccer (Футбол)
Код последнего матча — 1220

Сергей Требунских
г Чита

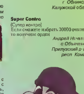


Star Wars (Звездные войны)
Чтобы выбрать любую стадию игры, нужно подождать пока пройдет заставка и появятся на фоне звездного неба название игры и стрелка выбора уровня сложности Теперь одновременно нажмите все четыре кнопки, джойстик вверх и вправо и «Start» Сумели? Тогда на фоне звездного неба появятся два нуля Теперь джойстик вверх или вниз — выбор стадии, «Start» — начало игры

Николай Щербаков
г Обнинск
Калужской обл

Super Contra
(Супер контра)
Если сможете набрать 20000 очков то получите орден

Андрей Нечаев
с Объячево
Прилузский р-н
респ Коми



Super Mario Bros. 2 и 4
(Супер Марио 2 и 4)
Если в начале игры нажать «Select» то появится следующий уровень Сколько раз нажмешь, такой уровень и будет

Роман Матяров
г Челябинск



Tale Spin
(Чудеса на виражах)
Чтобы заиметь 10 жизней, надо на первом этапе НЕ собирать призы, и на втором тоже, зато на третьем этапе 10 жизней — ваши

Кирилл
г Москва

Tetris (Тетрис)
В игре с заставкой, на которой изображен собор и написано «Tetris», после окончания не нажимайте ни на что Вскоре появится таблица, в которую вы сможете вписать свое имя Но это будет, если вы набрали не менее 4000 очков

Андрей Панкратов
г Москва

16 бит

Aladdin
За 5 драгоценных кристаллов у продавца можно купить жизнь, а за 10 — Continue
На девятом уровне, чтобы убить попугая нужно встать у него за спиной и швырять в него яблоки, не забывая при этом одновременно рубить мечом привидений
Джафара в конце игры можно убить только яблоками, причем первые 10-12 штук уйдут на превращение Джафара в змею
Андрей Середняков
г Москва

Aladdin
За жизнями сильно не гоняйтесь Самое большее что вы можете набрать — девять жизней
Евгений Плотников
г Абакан

Jurassic Park
Пароли Dr Grant
2 — 28HH1020,
3 — 4BVSJ052,
4 — 60DHG01L,
5 — 8U3VI21T,
6 — A6D1G01F,
7 — CVRP1011
Raptor
2 — 121G0016
3 — 410EG058
4 — M21J001A,
5 — 021G001C
Василий Нагорных
г Курган

Jurassic Park
Пароли
Dr Grant
2 — 2D5JG02P,
3 — 4S04G02M,
4 — 6VVNG4M5
5 — 8VVVK6QP,
6 — AVVV6615
7 — CVNVNAIG
Raptor
2 — I21G0027
3 — K21G0029,
4 — M21G002B
5 — 021G002D
Александр Ходячий
г Москва

Golden Axe 3
(Золотая секира 3)
Если вы допустили, что враг окружил вас со всех сторон, примените удар в прыжке Пожалуй это единственный способ выкарабкаться из этой ситуации
Дмитрий Овсянников
г Оренбург

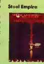
Kid Chameleon
Магией можно обзавестись если вы собрали не менее 20 кристаллов (кнопка «А» и «Start») Кид может ползать по стенам (кнопка «В») не только в виде мухи, но и в облике рыцаря
Александр Ходячий
г Москва

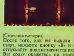
The Simpsons.
Bart vs Space Mutants
В этой игре пять уровней, перед началом каждого из которых вам дается определенное задание
Первый уровень — улицы Спрингфилда Вы должны избавиться от всего фиолетового — цветов, птиц, разных предметов
Здесь же вы можете обрести себе помощников из других членов семьи Симпсон, добывая в качестве призов первые буквы их имен
Второй уровень — магазин Задача — собрать побольше шляп предварительно сбив их с голов людей
Третий уровень — парк развлечений клоуна Кристи Сбор шариков
Четвертый уровень — сбор вывесок с надписью EXIT
Пятый уровень — атомная станция Спрингфилда Задача собрать 10 маленьких квадратиков ярко зеленого цвета, которые Барт должен перевести на лифте на GROUND LEVEL (за одну ездку не более четырех квадратиков)
Андрей Середняков
г Москва

Sonic The Hedgehog
(Соник ежик)
В трех зеленых зонах в некоторых пальмах есть секреты
За 100 колец дается жизнь, а за 50 в специальном уровне — специальная жизнь С ней, если вы умрете то сможете начать играть с того уровня на котором погибли
Павел Кашутин
Константин Савков
г Москва

Jungle Strike
Пароли до шестого уровня
2 — R7GK3B9WHZD
3 — 9WTNGYBXN6T
4 — XTPYW4MGDB6
5 — VNGBN4MPYRP
6 — W6GJB4MPYRH
Дмитрий С
г Москва

Steel Empire





(Стальная империя)
После того, как вы нажали на старт, нажмите кнопку «В» и не отпускайте пока не начнется игра Вы сразу окажетесь на втором уровне
Денис Брагин
г Москва

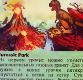
16 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Aladdin
В пещере чудес в нижней части скалы, на которой стоит лампа джинна, есть потайной ход Попытайтесь пройти вправо, и вы найдете кучу призов, жизни и энергию
Антон г Москва

Golden Axe 3 (Золотая секира 3)
Что нужно сделать чтобы в схватках нести наименьшие потери энергии и жизней? Чаще применяйте головокружительные прыжки и бейте противников по голове Даже у владельца золотой секиры Death Adder это слабое место
Александр Ходячий г Москва



Jurassic Park
На первом уровне можно эличеть 50 дополнительных газовых гранат Для этого нужно в конце уровня пятикратно спуститься с ветки на ветку Сук, на котором растут гранаты, будет повторно встречаться на вашем пути
Алексей Макеев , г Москва

Каталог игровых кассет для

№	Наименование игры английское	Наименование игры русское	Тип игры
1	1990 Tnnk	1990 Танк	Б-1/2
2	Addams Family	Семья Аддамсов	D-1
3	Adventure Island 2	Остроп приключеаий 2	D-1
4	Adventure Island 3	Остроа приключеаий 3	П-1
5	Arkanoid	Араанонд	А-1/11
6	Bnloon Fight	Бой на шараках	С-1/2
7	Bnrselona' 92	Барселона 92	С-1/2
8	Bntmnn 2	Бэтмаи 2	П-1
9	Bntmnn 3	Бэтмаи 3	П-1
10	Bnttle City	Город битв	Б-1/2
11	Best of the Best	Лучший на лучших	С-1/2
12	Binary Land	Двойная страна	П-1
13	Captain America	Капитаи Америка	П-1/2
14	Captain Sky Hnwk	Небесный ястреб	Б-1
15	Castlevanin(DevilTow	Демоанадп	П-1
16	Chip & Dale	Чип и Дейл	П-1/2
17	Chip & Dnle 2	Чип и Дейл 2	П-1/2
18	Cireus	Цирк	С-1/11
19	Contra	Контра	Б-1/2
20	Super Contra	Супер Коатра	Б-1/2
21	Chessmaater	Шахматы	С-1/2
22	Cross Fire	Перекрестный огонь	Б-1
23	Dnrkmnn	Челоаек Тьмы	П-1
24	Darkwing Duck	Черный плащ	П-1
25	Disney Land	Дисаейленд	П-1
26	Double Dragon 2	Двойной дракон 2	Б-1/2
27	Double Dragon 3	Двойной дранон 3	Б-1/2
28	Double Dragon 4	Двойной дрпкон 4	Б-1/2
29	Dnck Tnles	Утиные истории	П-1
30	Dnck Tnles 2	Утиные истории 2	П-1
31	F-1 Race	Формула-1	С-1
32	Fnney Billiard	Биллиард	С-1/2
33	Ferrari	Феррари	С-1
34	Finnl Mission	Последняя миссия	Б-1/2
35	Fire Bird	Жар-птица	Б-1
36	Flash & Bntmnn	Флэш и Бэтмаи	П-1/2
37	Flintstone	Неуязвимый	П-1
39	Friday the 13	Пятница, 13-е	П-1
39	Ghost'n'Gobblins	Привидения и Гоблины	П-1
40	Ghost Bustera 2	Охотники за привидениями 2	П-1
41	Gold Medal	Золотая медаль	С-1/2
42	The Goonies	Гуни	П-1
43	Gotcha	Гоча	Б-1-П
44	Green Beret	Зеленый берет	Б-1/2
45	Highwny Star	Звезда автострады	С-1
46	Hogan's Alley	Аллея Хогана	С-1-П
47	The Hunt For «Red October»	Охота за «Красным Октябрем»	П-1
48	Ice Climber	Альпинист	П-1/2
49	Jackie Chan	Джекка Чан	П-1
50	Jurassic Pnrk	Юрский парк	П-1
51	Kage	Кейдж	Б-1/2
52	Karatekn	Кпратека	С-1
53	Kitty Cat 1	Котенок Китти 1	П-1
54	Lemmings	Лемминги	П-1
55	Little Mermaid	Маленькая русалка	П-1
56	Mach Rider	Мач Рпйдер	С-1
57	Mechanized Attack	Мехпанизированная птапп	Б-1-П
58	Mechanized Attaek 2	Мехпинзарованава птака 2	Б-1-П
59	Mickey Mouse	Микки Маус	П-1
60	Mickey Mouse 3	Микки Маус 3	П-1
61	Mickey's Safnri	Сафари Микки Мпуса	П-1
62	Mission Impossible	Непыполнимое задпние	П-1
63	Ninja Turtles	Ниндзя-черепашка	П-1
64	Ninja Turtles 2	Ниндзя-черепашки 2	П-1
65	Ninjn Turtles 3	Ниндзя-черепашки 3	П-1
66	Nynnkies	Нопые аяки	П-1
67	Operation Wolf	Операция «Волк»	Б-1-D
68	Prince of Persin	Принц Персии	П-1
69	Real Basketbnll	Нпстоящий бпскетбол	С-1/2
70	Red For Jackel	Братья но оружию	Б-1/2
71	Revolution Hero	Герой Революции	Б-1/2
72	Road Fighter	Дорожный боец	С-1
73	Robocop 2	Робот-полицейский 2	П-1/11
74	Robocop 3	Робот-полицейский 3	П-1/11
75	Robocop 4	Робот-нолицейский 4	П-1/11
76	Shooting Range	Тир	С-1-D
77	Silk Worm	Шелковый червь	Б-1/2
78	Sky Destroyer	Воздушный ас	Б-1/11
79	Soccer	Футбол	С-1/2
80	Solomon's Key 2	Ключ Соломона 2	П-1
81	Spider Man	Человек-паук	Б-1
82	Spy Hunter	Шпион-охотник	Б-1
83	Star Force	Звездная сила	Б-1
84	Stick Hunter	Хоккей	С-1/2
85	Street Fighter 3	Уличный боец 3	С-1/2

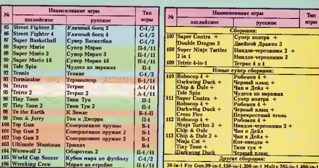
ОБОЗНАЧЕНИЯ КАТАЛОГА ИГРОВЫХ КАССЕТ

Игры поделены на группы по основному сюжету·
Б — боевики,
П — приключенческие сюжетные игры,
С — спортивные соревнования,
Л — лабиринты;
А — аркадные, абстрактного спортивного сюжета,
И — интеллектуальные(шахматы, головоломки и т.п),
М — много игр в одной кассете (сборники).

Обозначение возможности игры для игры вдвоем, соревнований
1 — игра для одного игрока,
11 — можно играть вдвоем поэтапно (для сравнения результатов),
2 — можно играть вдвоем одновременно (со вторым джойстиком)
В конце добавляется буква П, если для игры желателен световой пистолет.

Известная игра «Тетрис» описана как **А-11/2,** а боевик для светового пистолета «Operation Wolf» — как **Б-1-D**

приставок Classic и Junior



№	Наименование игры: английское	Наименование игры: русское	Тип игры
85	Street Fighter 3	Уличный боец 3	С-1/2
86	Street Fighter 4	Уличный боец 4	С-1/2
87	Super Basketball	Супер Баскетбол	С-1/2
88	Super Mario	Супер Марио	П-1/11
89	Super Mario 3	Супер Марио 3	П-1/11
90	Super Mario 16	Супер Марио 16	П-1/11
91	Tale Spin	Чудеса на виражах	П-1
92	Tennis	Теннис	С-1/2
93	Terminator	Терминатор	Б-1/11
94	Tetris	Тетрис	А-1/11
95	Tetris 2	Тетрис 2	А-1/11
96	Tiny Toon	Тини Тун	П-1
97	Tiny Toon 2	Тини Тун 2	П-1
98	To the Earth	К Земле	Б-1-П
99	Tom & Jerry	Том и Джерри	П-1
100	Top Gun	Совершенное оружие	Б-1
101	Top Gun 2	Совершенное оружие 2	Б-1
102	Top Gun 3	Совершенное оружие 3	Б-1
103	Ultimate Stuntman	Трюкач	Б-1
104	Werewolf 2	Оборотень 2	П-1/11
105	World Cup Soccer	Кубок мира по футболу	С-1/2
106	Wrecking Crew	Марио на стройке	П-1/11

№	Наименование игры: английское	Наименование игры: русское	Тип игры
	Сборники:		
107	Super Contra + Double Dragon 3	Супер контра + Двойной Дракон 3	
108	Super Ninja Turtles 2 in 1	Ниндзя-черепашки 2 + Ниндзя-черепашки 3	
109	Tetris 4-in-1	Тетрис 4 в 1	
	Новые супер сборники:		
110	Robocop 4 + Darkwing Duck + Chip & Dale + Tale Spin	Робокоп 4 + Черный плащ + Чип и Дейл + Чудеса на виражах	
111	Super Contra + Robocop 4 + Darkwing Duck + Cross Fire	Супер контра + Робокоп 4 + Черный плащ + Перекрестный огонь	
112	Robocop 4 + Ninja Turtles 3 + Chip & Dale	Робокоп 4 + Ниндзя-черепашки 3 + Чип и Дейл	
113	Chip & Dale 2 + Ninja Cat + Tiny Toon + Darkwing Duck	Чип и Дейл + Кот-ниндзя + Тини тун + Черный плащ	
	Другие сборники:		
	20-in-1 For Gun, 99-in-1, 150-in-1, 200-in-1 Multy, 285-in-1, 400-in-1		

Игровые кассеты для MegaDrive 2

№	Наименование игры	Тип игры	Уровни
1	AERO THE ACRO-BAT	С-1	4
2	ALADDIN	П-1	11
3	ALIEN 3	Б-1	7
4	ALISIA DRAGON	Б-1	8
5	ASTERIX	П-1	6
6	B.O.B.	Б-1	50
7	BATTLE OF BAHAMA	П-4	4
8	BATMAN RETURNS	Б-1	7
9	BATTLETOADS	Б-1/2	11
10	BARE KNUKLE	Б-2	8
11	BEAUTY & BEAST	П-1	8
12	BLOCK OUT	А-2	2
13	BUBSY	П-1	16
14	CESAR PALACE	П-1	1
15	CHIKI CHIKI BOYS	П-1	8
16	CHUCK ROCK	П-1	8
17	CHUCK ROCK 2	П-1	6
18	COOL SPOT	П-1	11
19	CRYING BIO HAZARD	Б-1/2	8
20	CYBORG JUSTICE	Б-1/2	8
21	DASH in DESPERADOS		
22	DESERT STRIKE	Б-1	4
23	DRACULA		
24	ECCO THE DOLPHIN	Л-1	25
25	F-15 STRIKE EAGLE	Б-1	8
26	F-117 NIGHT STORM	Б-1	30
27	FIFA SOCCER	С-1/4	
28	FLINSTONS	П-1	4+
29	HAUNTING	Л-1/2	
30	HOOK		
31	HUMANS	Л-1	80
32	GENERAL CHAOS	Б-1/4	

№	Наименование игры	Тип игры	Уровни
33	GODS	Б-1/2	12
34	GOLDEN AXE	Б-1/2	12
35	GOLDEN AXE 3	Б-2	8
36	GUNSTAR HEROES	Б-1/2	4
37	HOLY FIELD BOXING	С-2	2
38	JAMES POND	П-1	8+
39	JAMES POND 2	П-1	9
40	J-League Pro Striker	С-2	4
41	JUNGLE STRIKE	Б-1	8
42	JUNGLE BOOK	П-1	10
43	JURASSIC PARK	П-1	7
44	KICK BOXING	С-1/2	
45	KID CHAMELEON		8
46	KING OF MONSTERS	П-2	8
47	LANDSTALKER	П-1	quest
48	LETHAL ENFORCES	Б-2	5
49	LITTLE MERMAID	Л-1	18
50	LOST VIKINGS	П-1/2	37
51	LOTUS 2	С-2	12
52	MC DONALD	П-1	5
53	MICKEY & DONALD	П-1/2	6
54	MIG-29	Б-1	5
55	MORTAL COMBAT	Б-1/2	
56	NBA BASKETBALL	С-2	2
57	NBA JAM	С-1/4	
58	NHL-93	С-1/2	3
59	NHL-94	С-1/4	7
60	THE OTTIFANTS	П-1	6
61	PAPER BOY	П-1	3
62	PINK	П-1	3
63	PIRATES! GOLD	П-1	
64	ROAD RASH 2	С-1/2	5
65	ROAR OF THE BEAST	П-1	
66	ROBOCOP 3	Б-1	6

№	Наименование игры	Тип игры	Уровни
67	ROBOCOP VS THE TERMINATOR	Б-1	18
68	ROCKET KNIGHT ADVENTURES	П-1	7
69	ROLO THE RESCUE	П-1	90+
70	Soldier of Fortuna		
71	SHINING FORCE	П-1	quest
72	SHINOBI 3	Б-1	7
73	SIDE POCKET	С-2	3
74	SKITCHIN'	С-2	
75	Snake Rattle'N'Roll	П-2	8
77	SONIC 2	П-1/2	20
78	SONIC 3	П-1/2	6
79	SONIC SPINBALL	П-1	8
80	Sonic the Hedgehog	П-1/2	28
81	Spiderman & X-Man	Б-1	дл 18
82	STEEL EMPIRE	П-1	12
83	STREET FIGHTER 2	Б-1/2	
84	SUB-TERRANIA	П-1	8
85	SUPER MONACO G.P.2	С-1	16
86	SUPER SHINOBI 2	Б-1	7
87	T2 JUDGEMENT DAY	Б-2	8
88	TAZ MANIA	П-1	18
89	THUNDER FORCE 4	Б-1	4
90	Thunder Pro Wrestling	П	
91	TMNT: Tournament Fighters	Б-1/2	
92	TOEJAM & EARL 2	П-1/2	18
93	TWINKLE TALE	П-1	7
94	ULTIMATE SOCCER	С-1/8	
95	VIRTUAL RACING	С-1/2	3
96	WINTER OLYMPIC	С-2	
97	ZOMBIES	П-2	55
98	ZOU ZOU ZOU	П-1	90

ИГРЫ ЗА ГОД

Перечень описаний игр, опубликованных в номерах 1-12

(О - описание, решение; А - анонс, новость; НП - публикация в рубрике "Нет проблем", ред - сотрудник редакции)

Раздел 1. **Игры для Classic и Junior**

1990 TANK
№5 с.18 (А)
№8 с 43 (НП) Геннадий Купцов, г. Москва
№12 с 88 (НП) Алексей Никифоров, г. Чебоксары

ADDAMS FAMILY
№7 с 28 (О) Николай Абрамов, ред.

ADVENTURE ISLAND
№11 с 42 (НП) Антон Савин, г Пермь
№12 с 85 (НП) Дмитрий Ремезов, г. Кострома

ADVENTURE ISLAND 2
№5 с.18 (А)
№12 с.88 (НП) Игорь Перевощиков, г. Мурманск

ADVENTURE ISLAND 3
№2 с.8 (А)
№3 с 18 (О) Валерий Поляков, ред.
№9 с 42 (НП) Антон Бородин, г. Москва

ALIEN 3
№10 с 16 (О) G Dragon, ред

ARCANOID
№4 с.10 (А)
№11 с 43 (НП) Вадим Кулегин, г Москва
№12 с 86 (НП) Lord Henta, г Москва
№12 с 88 (НП) Игорь Перевощиков, г. Мурманск

B-WINGS
№4 с.20 (А)

BALODN FIGNT
№12 с 87 (НП) Даниил Швец, г. Москва

BARCELONA'92 OLIMPIC
№4 с 18 (О) Валерий Поляков, ред

BATMAN
№1 с 16 (А)
№7 с.42 (НП) Олег Исаков, г Сыктывкар
№8 с 42 (НП) Алексей Устюгов, г. Курган
№12 с 88 (НП) Сергей Зизюк, г. Москва

BATMAN 2
№3 с 6 (О) Валерий Поляков, Сергей Фикс, ред
№11 с 42 (НП) Александр Филенко, Московская обл, Ленинский р-н, с/х им. Ленина
№12 с 85 (НП) Николай Щербаков, г. Обнинск Калужской обл

BATMAN. RETURN DF JOCKER
№12 с 85 (НП) Стас Новиков, г. Череповец

BATMAN RETURNS
№9 с 42 (НП) Константин Иванов, г. Москва
№12 с 88 (НП) Андрей Нестеров, г. Сыктывкар

BATTLE CITY
№7 с 42 (НП) Сергей Иванов, г. Москва
№8 с 3 (О) Валерий Поляков, ред
№9 с 42 (НП) Евгений Куликов, г. Великие Луки
№10 с 42 (НП) Дмитрий Плаксиенко, г. Волгоград
№12 с 86 (НП) Евгений Караулов, г. Москва
№12 с 14 (НП) Сергей Додонов, г. Ярославль

BATTLE OF DLYMPUS
№10 с 15 (О) Валерий Поляков, ред.

BATTLETDADS
№11 с 12 (О) Валерий Поляков, ред , Андрей Немоконов, пос Дипкун Тындинского р-на Амурской обл , Дмитрий Сорокин, г. Нижневартовск

BEST DF TNE BEST
№9 с 7 (А) G Dragon, ред.
№10 с 8 (О) G Dragon, ред , Андрей Нечаев, с. Объячево, респ. Коми, Олег Шевченко, г Воронеж, Дима Дериглазов, г Курск, Вадим Романов, г. Ликино-Дулево
№11 с 42 (НП) Стас Новиков, г Череповец
№11 с 42 (НП) Роман Рябчиков, г. Красногорск Московской обл
№12 с 88 (НП) P.J , г Сыктывкар

BIRD FIGNTER
№3 с 3 (О) Николай Абрамов, ред
№8 с 42 (НП) Леха и Серега, г. Москва
№10 с 42 (НП) Дмитрий Гурьянов, г Сыктывкар
№11 с.42 (НП) Павел Сажин, г. Сыктывкар
№11 с 42 (НП) Александр Филенко, Московская обл , Ленинский р-н, с/х им. Ленина
№12 с 86 (НП) Евгений Ломтев, г. Новосибирск

BOMBER MAN
№7 с.22 (О) Валерий Поляков, ред.
№7 с 42 (НП) Игорь Сидельников, г. Тамбов
№7 с.43 (НП) Роман Корниенко, г. Белогорск
№12 с 88 (НП) Дмитрий Приступюк, г. Москва

BDMBER MAN 2
№12 с 86 (НП) Эльдар Рахимов, г Уфа

BUCKY O'NARE
№7 с 42 (НП) Алексей Краминцев, г Москва
№12 с 85 (НП) Роман Рябчиков, г. Красногорск Московской обл
№12 с 88 (НП) Михаил Аргентов, г. Кемерово

CAPTAIN AMERICA
№4 с.10 (А)
№6 с 44 (НП) Игорь Григоренко, г. Благовещенск
№8 с 12 (О) G Dragon, ред.
№9 с 42 (НП) Роман Бахметьев, г Москва
№12 с.86 (НП) Павел Кривошеев, г. Новокузнецк

CAPTAIN SKYNAWK
№7 с.17 (О) Николай Абрамов, ред

CASTLEVANIA 2
№6 с.43 (НП)

CHIP & DALE
№3 с 18 (А)
№6 с 16 (О) Евгений Щекликов, п Ярега респ Коми
№8 с 42 (НП) Дмитрий Новожилов, г Санкт-Петербург
№9 с 42 (НП) Дмитрий Васильчиков, г Дмитров
№11 с 42 (НП) Александр Филенко Московская обл , Ленинский р-н, с/х им Ленина
№12 с 87 (НП) Аня Колесникова, г Москва

CNIP & DALE 2
№12 с 88 (НП) Александр Пушкарев, г Хабаровск

CIRCUS
№10 с 42 (НП) Михаил Буянов, г Барнаул
№11 с 43 (НП) Вадим Кулегин с другом Юрой, г Москва
№12 с.86 (НП) Маша Иванкова, Лиза Лукьянова, Илья Королев, г Москва

CDMMANDD
№7 с.3 (О) Михаил Фелянюк, г. Чита

CONTRA
№1 с 10 (А)
№6 с 18 (О) Андрей Нечаев, с Объячево, респ Коми
№6 с 19 (НП) Максим Харлов, г. Томск
№6 с 43 (НП) Павел Дигилев, г Санкт-Петербург
№8 с 42 (НП) Евгений Полетаев, г. Кострома
№8 с 43 (НП) Алексей Милюков, п Новодевяткино Ленинградской обл
№12 с.86 (НП) Ренат Жемалдинов, г Москва

CROSS FIRE
№5 с 8 (А)

DARKMAN
№9 с.7 (А) G. Dragon, ред.
№10 с.12 (О) G. Dragon, ред.

DARKWING DUCK
№8 с 10 (О) Валерий Поляков, ред.
№9 с.42 (НП) Артем Белогубов, Стас Товарчук, г Москва
№9 с 42 (НП) Кирилл Кузнецов, г. Москва
№10 с 42 (НП) Андрей Романов, г Москва
№10 с 42 (НП) Александр Цветков, г. Москва
№11 с 42 (НП) Алексей Онищенко, г. Хабаровск
№12 с 86 (НП) Аня Колесникова, г Москва

DEAO FOX
№7 с.42 (НП) Григорий Нестаенков, г Санкт-Петербург

DIGGER T.ROCK
№7 с.34 (О) Валерий Поляков, ред

D.J.BOY
№10 с 3 (О) Семен Щетинин, г Белгород
№10 с 42 (НП) Сергей Ростовцев, г Москва
№10 с 44 (НП) Денис с улицы Пушкина неизвестного города
№12 с 88 (НП) Максим Кудрявцев, г. Красноярск

DISNEYLAND
Другое название: Adventures in the Magic Kindom
№12 с 22 (О) Александр Ходячий, г Москва

DOUBLE DRAGOH
№3 с 19 (А)
№6 с 44 (НП)
№10 с 44 (НП) Бярулинм, г Железнодорожный Московской обл
№12 с.88 (НП) Деннс Сврген, село Верхний Балыкей Быковского р-на Волгоградской обл

DOUBLE DRAGDH 2
№6 с 43 (А)
№6 с 43 (НП) Вячеслав Подстрелов, г Благовещенск
№7 с 42 (НП) Дмитрий Васильчиков, г Дмитров
№7 с 43 (НП) Сергей Руденко, г Москва
№10 с.44 (НП) Валерий Корнеев, г. Москва

DOUBLE DRAGDH 3
№5 с.11 (О) Валерий Поляков, ред
№6 с 43 (НП) Александр Поляков, г Москва
№7 с 42 (НП) Александр Чебыкин, г Курган
№7 с 43 (НП) Алексей Милюков, п Новодевяткино Ленинградской обл
№10 с 42 (НП) Дмитрий Гурьянов, г. Сыктывкар

DOUBLE DRAGDH 4
№11 с 6 (А) , ред

DOUBLE DRIBBLE
№7 с 42 (НП) Дмитрий Сорокин, г Нижневартовск

DUCK HUHT
№4 с 10 (А)
№6 с.43 (НП)
№6 с 43 (НП) Роман Корниенко, г Белогорск

DUCK TALES
№2 с 6 (А)
№3 с 14 (О) Валерий Поляков, ред.
№12 с 86 (НП) Артем Цухнов, г Новокузнецк

DUCK TALES 2
№10 с 6 (А) , ред
№11 с 16 (О) (начало) Валерий Поляков, ред
№12 с.39 (О) (окончание) Валерий Поляков, ред

F-1 RACE
№2 с 5 (О) Валерий Поляков, ред
№3 с 10 (А)
№11 с.43 (НП) Дмитрий Сенцов, г Краснодар

F-15 STRIKE EAGLE
№10 с 26 (О) Валерий Поляков, ред

FAHCY BILLIARD
№5 с.6 (А)

FERRARI
№10 с 10 (О) Валерий Поляков, ред.
№11 с.42 (НП) Роман Мальгин, г. Москва

THE FLIHSTDHES: THE RESCUE DF DIHD AHD HDPPY
№9 с.18 (О) Валерий Поляков, ред.

FLYING WARRIORS
№7 с 7 (А) G Dragon, ред
№12 с 25 (О) G Dragon, ред.

FRIDAY, THE 13TH
№11 с.7 (А) G Dragon, ред

GALAZA
№1 с.10 (А)
№7 с 23 (О) Валерий Поляков, ред.

GALAXIAH
(другое название Small Bee)
№1 с 16 (А)
№12 с 86 (НП) Дмитрий Звялинский, г Узловая Тульской обл.

GETAWAY
№12 с 13 (О) Александр Ходячий, г Москва

GHOST BUSTERS
№11 с.43 (НП) Александр Рыбаков, г. Москва
№11 с 43 (НП) Евгений Щевняков, п Ярега респ Коми

GHDST BUSTERS 2
№5 с 19 (О) Николай Абрамов, ред.
№6 с 44 (НП) Евгений Барабаш, г Благовещенск

GHDST'H GDBLINGS
№5 с 8 (А)

GDLD MEDAL CHALLENGE
№5 с 14 (О) Валерий Поляков, ред.
№9 с 42 (НП) Вадим Романов, г Ликино-Дулево

GREEH BERET
№1 с 10 (А)
№3 с 12 (О) Валерий Поляков, ред.
№12 с.87 (НП) Ренат Жемалдинов, г Москва

GUHSHOE
№7 с 43 (НП)

GUH SMOKE
№6 с 10 (О) Андрей Гулин, г Москва
№7 с 43 (НП)
№10 с 11 (О) Петр Строва, г Москва
№12 с 87 (НП) Илья Бямуков, г. Белореченск Краснодарского края

HDGAH'S ALLEY
№2 с.16 (А)

NODK
№10 с.7 (А), ред.
№11 с.6 (О), ред.

THE HUNT FDR REO DCTOBER
№4 с.20 (А)
№7 с.16 (О) Валерий Поляков, ред.

№8 с.42 (НП) Евгений Рогозин, г. Волгоград
№8 с 43 (НП) Евгений Рогозин, г Волгоград
№10 с 44 (НП) Максим Семенов, Калининградская обл
№11 с 43 (НП) Евгений Пивень, г Краснодар
№12 с 86 (НП) Александр Ходячий, г. Москва

ICE CLIMBER
№6 с.6 (О) Андрей Гулин, г Москва

JACKIE CHAH
№2 с 6 (О) Валерий Поляков, ред.
№2 с.16 (А)
№8 с 42 (НП) Евгений Мазанов, г Элиста
№11 с 43 (НП) Семен Кулешов, г Сыктывкар
№12 с.66 (НП) Станислав Павлучин, г. Москва

JAMES BDHD
№6 с.42 (НП) Е.Г.Якимов, г Иркутск
№10 с 42 (НП) Сергей Данилов, г. Калининград Московской обл.

JOE & MAC
№9 с.6 (О) Валерий Поляков, ред
№12 с 66 (НП) Роман Гезин, г. Остров Псковской обл.

JURASSIC PARK
№7 с 6 (А) Николай Абрамов, ред
№12 с 86 (НП) Кирилл Митюгин, п. Кокино Выгоничский р-н Брянская обл

KARATEKA
№6 с 42 (НП) Илья, г. Архангельск

KICK MASTER
№6 с 44 (НП) Сергей Антонов, г Барнаул
№6 с 44 (НП) Константин Иванов, г Москва
№10 с 42 (НП) Максим Семенов, Калининградская обл

KIO ICARUS
№6 с.44 (НП)

LEMMINGS
№4 с 6 (О) Николай Абрамов, ред.
№5 с 21 (НП) Николай Абрамов, ред.

LITTLE HIHJA BRDS.
№7 с 6 (А) G Dragon, ред
№8 с.16 (О) G Dragon, ред
№9 с.42 (НП) G Dragon, ред

MACH RIDER
№1 с 14 (О) Валерий Поляков, ред.
№1 с 16 (А)
№6 с 44 (НП)

MACRDSS
№8 с 42 (НП) Е.Г Якимов, г. Иркутск

MAPPY
№1 с.10 (А)

№9 с.42 (НП) Владимир Коновалов, ст. Козьмодемьянск Ярославской обл.
№12 с.86 (НП) Максим Синеев, г. Москва

MASTER FIGHTER 2
№6 с.14 (О) Станислав Стригун, г Омск

MASTER FIGHTER 3
№6 с 15 (О) Андрей Гулин, г. Москва

MECHAHIZED ATTACK 2
№5 с 18 (А)

MICKEY MOUSE
№2 с.16 (А)
№3 с.4 (О) Валерий Поляков, ред
№6 с.42 (НП) Алексей Устюгов, г. Курган

MIG-29
№4 с.4 (D) Валерий Поляков, ред.

MISSIOH IMPDSSIBLE
№6 с.44 (НП)
№7 с.14 (О) Валерий Поляков, ред
№9 с.20 (О) G. Dragon, ред

HIHJA CAT
№10 с.42 (НП) Карина Шабельникова, г Краснодар

HIHJA DRAGOH SWORO 3
(другое название Ninja Ryukenden 3)
№6 с 43 (НП) Леонид Дербин, г Москва
№6 с.7 (А), ред.
№11 с 42 (НП) Александр Филенко Московская обл., Ленинский р-н, с/х им Ленина

NINJA GAIDEN 3
№10 с.42 (НП) Денис Лапин, г. Чита

HIHJA TURTLES
№2 с.8 (А)
№6 с 43 (НП) Игорь Григоренко, г. Благовещенск
№6 с 44 (НП)
№10 с.44 (НП) Александр Степанов, г. Москва
№12 с.66 (НП) Михаил Шишкин, г. Москва

HIHJA TURTLES 2
№4 с.14 (О) Валерий Поляков, ред
№6 с 43 (НП) Вячеслав Подстрелов, г Благовещенск
№6 с.44 (НП) А Ф., г. Санкт-Петербург
№9 с 43 (НП) Роман Бахметьев, г Москва
№10 с 42 (НП) Дмитрий Гурьянов, г. Сыктывкар
№11 с.43 (НП) Евгений Пивень, г Краснодар
№11 с 43 (НП) Евгений Чичиков, п Болшево Московской обл

NINJA TURTLES 3
№8 с 43 (НП) Алексей Милюков, п Новодевяткино Ленинградской обл.
№6 с 42 (НП) Роман Бахметьев, г. Москва

OPERATIOR WOLF
№1 с.7 (О) Наталья Орешкина, г Москва
№4 с.10 (А)

PAC MAR
№4 с 20 (А)
№6 с 42 (НП) Максим Семиченко, г Бавлы

PIRBALL
№2 с 16 (А)
№8 с 42 (НП) Денис Черкилин, г Москва

POPEYE
№8 с 42 (НП) Александр Поляков, г Москва

POWER BLAOE
№6 с 44 (НП) Макс Сабиров, г Хабаровск
№7 с 42 (НП) Алексей Недоставв, г Таллинн
№9 с 16 (О) Валерий Поляков, ред.
№10 с.44 (НП) Максим Карелин, г. Чита
№11 с.42 (НП) Александр Иванов, г Москва

PREOATOR
№9 с.6 (А) G. Oragon, ред
№12 с 34 (О) Андрей Алшин, г Москва

PRIRCE OF PERSIA
№6 с 22 (О) Валерий Поляков, ред.
№8 с 42 (НП) Илья Серов, г Москва
№10 с 3 (НП) Роман Нагайцев, г. Волгоград
№12 с 18 (НП) Константин Белов, г. Суворов Тульской обл.
№12 с 86 (НП) Денис Кирилловых, г Москва

RAO RACER
№7 с 43 (А)

RAMBO
№8 с 7 (А) Валерий Поляков, ред.

REO FOR JACKEL
№3 с.10 (А)
№6 с 23 (НП) Роман Калинин, г Москва

REVOLUTIOR REROES
№10 с 23 (О) Макс Сабиров, г Хабаровск, Виталий Кузьмин, г Москва, Дмитрий Гучев, г Москва
№11 с 43 (НП) Вадим Кулягин, г Москва
№12 с 67 (НП) Сергей Перьков, г Москва

ROAO FIGRTER
№1 с 16 (А)
№6 с 44 (НП) Артем Анисимов, г Москва
№7 с.18 (О) Валерий Поляков, ред.
№9 с 42 (НП) Максим Семенченко, г. Бавлы
№12 с 87 (НП) Матвей Гончаров, г. Биробиджан

ROBIR ROOO
№7 с 42 (НП) Владик Долгоруков, г Москва

ROBOCOP
№6 с.44 (НП)
№11 с 42 (НП) Вадим Кулагин с другом Юрой, г Москва
№12 с 88 (НП) Роман Гезин, г Остров Псковской обл.

ROBOCOP 2
№2 с 18 (А)
№5 с 3 (О) Валерий Поляков, Сергей Фикс, ред.
№11 с.42 (НП) Аня Либерт, г Новосибирск

ROBOCOP 3
№10 с 44 (НП) Александр Кизлов, г Москва
№10 с 42 (НП) Петр Строев, г Москва
№11 с 42 (НП) Евгений Бабышев, г Нижневартовск
№11 с 43 (НП) Илья Колгузенко, г Белгород
№12 с 87 (НП) Николай Пикин, г Челябинск
№12 с.11 (О) Олег Шевченко, г Воронеж

ROBOCOP 4
№1 с.16 (А)
№5 с.3 (О) Валерий Поляков, Сергей Фикс, ред
№12 с 14 (НП) Вадим Кулагин, г. Москва

SKY OESTROYER
№2 с.8 (А)
№7 с 26 (О) Валерий Поляков, ред.
№7 с 42 (НП) Игорь Садельников, г Тамбов
№9 с 43 (НП) Андрей Зайцев, г. Тольятти

SMALL MARIO
№12 с 12 (О) Дмитрий Плаксиенко, г Волгоград

SRAKE'S REVERGE
№9 с 12 (О) Валерий Поляков, ред.

SOLOMOR'S KEY
№12 с 21 (О) Валерий Поляков, ред.

SOLOMOR'S KEY 2
№11 с 42 (НП) Александр Поляков, г Москва

SOCCER
№1 с.10 (А)
№12 с 88 (НП) Сергей Требунских, г Чита

SOCCER FIGRT 2
№11 с 43 (НП) Питр Строев, г Москва

SPIOER MAR
№7 с 42 (НП) Артем Анисимов, г. Москва
№6 с 14 (О) G Oragon, ред , Артем Анисимов, г Москва
№12 с 87 (НП) Леше, Little Fun-Club "Новая реальность", г Москва

STAR FORCE
№2 с.18 (А)
№7 с 42 (НП) Сергей Иванов, г Москва
№8 с 42 (НП) Артем Белогубов, Стас Токарчук, г Москва

STAR WARS
№9 с 34 (О) G Dragon, Валерий Поляков, ред.
№12 с 88 (НП) Николай Щербаков, г. Обнинск Калужской обл

STICK RURTER
№12 с 87 (НП) Александр Поляков, г Москва

SUPER BASKETBALL
№4 с 20 (А)

SUPER CORTRA
№6 с 44 (НП) Иван Фадеев, г Чита
№6 с 44 (НП) Ренат Максумов, г Оха
№6 с 44 (НП) Алексей Панин, г Чита
№8 с 43 (НП) Алексей Милюков, п Новодевяткино Ленинградской обл
№10 с 42 (НП) Дмитрий Плаксиенко, г Волгоград
№12 с 88 (НП) Андрей Нечаев, с. Объячево респ Коми

SUPER JETMAN
№8 с 42 (НП) Алексей Буньков, г. Камень-на-Оби

SUPER MARIO BROS. 1
№1 с 6 (О) Валерий Поляков, ред.
№1 с 10 (А)
№6 с 44 (НП) Вячеслав Подстрелов, г Благовещенск
№6 с 44 (НП) Павел Зварев, г Йошкар-Ола
№6 с 44 (НП) Сергей Додонов, г Ярославль
№9 с 43 (НП) Владимир Павлов, г Брянск
№12 с 87 (НП) Дмитрий Плаксиенко, г Волгоград

SUPER MARIO BROS. 2
№11 с 43 (НП) Антон Тарасов, г Псков
№12 с 88 (НП) Роман Матеров, г Челябинск

SUPER MARIO BROS. 3
№10 с 20 (О) Валерий Поляков, ред , Владимир Филатов, г Москва, Кирилл Мартынов, г Волгоград, Арай Жанкаров, г Сочи
№11 с 42 (НП) Олег Серебряков, г Кисловодск

SUPER MARIO BROS. 4
№12 с 88 (НП) Роман Матеров, г Челябинск

SUPER MARIO KART
№12 с.66 (О) G Oragon, ред

SUPER SPY HURTER
№5 с 9 (О) Николай Абрамов, ред.
№5 с 43 (НП) Иван Второв, г Барнаул
№10 с 42 (НП) Сергей Додонов, г Ярославль

SUPER TARK
№11 с.42 (НП) Павел Гудков, г. Москва

TALE SPIR
№8 с 26 (О) Валерий Поляков, ред.
№12 с 88 (НП) Кирилл, г Москва

TERRIS
№1 с 16 (А)

TRE TERMIRATOR
№3 с 10 (А)
№6 с 13 (О) Евгений Ломтев, г Новосибирск

TRE TERMIRATOR 2
№2 с 20 (О) Валерий Поляков, Сергей Фикс, ред
№12 с 87 (НП) Дмитрий Плаксиенко, г. Волгоград

TETRIS
№4 с 20 (А)
№6 с 44 (НП)
№10 с 39 (О) Дмитрий Новожилов, г Санкт-Петербург
№12 с.66 (НП) Андрей Панкратов, г. Москва

TETRIS 2
№11 с 43 (НП) Михаил Воробьев, г Белгород

TIRY TOOR
№8 с 8 (О) Николай Абрамов, ред.
№9 с 22 (О) Валерий Поляков, ред.

TOM & JERRY
№7 с.8 (О)
№9 с 42 (НП) Андрей Салминский, г. Москва
№10 с.44 (НП) Максим Семенов, Калининградская обл.
№12 с 87 (НП) Олег Пучко, г Киев

TOP GUR
№2 с.16 (О) Валерий Поляков, ред.
№5 с 16 (А)
№7 с 12 (О) Валерий Поляков, ред.
№8 с.42 (НП) Евгений Рагозин, г. Волгоград

TOP GUR 2
№5 с 6 (А)
№10 с.28 (О) G. Oragon, ред.

TO TRE EARTR
№7 с.23 (О) Николай Абрамов, ред.

TOXIC CRUSAOERS
№6 с 44 (НП) Сергей Козлов, г Москва
№7 с 42 (НП) Дмитрий Новожилов, г Санкт-Петербург
№8 с 42 (НП) Е.Г Якимов, г. Иркутск

TWIR BEE
№8 с.43 (НП) Сергей Додонов, г Ярославль
№9 с 15 (О) Сергей Додонов, г Ярославль

ULTIMATE STUNTMAN
№11 с 10 (О) G.Dragon, ред., Константин Рыжавин, г. Москва, Сергей Сидиренко, г. Сыктывкар, Илья Шпагин, г. Кемерово
№12 с.87 (НП) Ренат Жмалдинов, г. Москва

WILD GUNMAN
№3 с 10 (А)
№6 с.43 (НП)

WDRLO CUP SOCCER
№7 с 20 (О) Валерий Поляков, ред.
№11 с 42 (НП) Дмитрий Гурьянов, г. Сыктывкар

WDRLD RALLY CNAMPIONSNIP
№4 с.8 (О) Валерий Поляков, ред.

WRECKING CREW
№11 с 42 (НП) Вадим Кулагин, г. Москва

WRESTLE MANIA
№7 с 42 (НП) Дмитрий Сорокин, г. Нижневартовск

СКОЛЬКО ЭТАПОВ В NГРАХ?
№10 с 44 (НП) Арик Жанжаров, г. Сочи

"ВПОНСКNЙ MAPND"
№7 с 43 (НП) Петр Иванов, г. Иркутск

Раздел 2 Игры для Megadrive-2

ALADDIN
№8 с 7 (А)
№9 с.28 (О) (начало) Валерий Поляков, ред
№10 с 32 (О) (продолжение) Валерий Поляков, ред
№11 с 29 (О) (окончание) Валерий Поляков, ред
№12 с 89 (НП) Андрей Серединков, г Москва
№12 с 89 (НП) Антон, г Москва
№12 с 89 (НП) Евгений Плотников, г Абакан

ALIEN 3
№8 с 4 (А)

BATMAN
№8 с 4 (А)

BOXING
№11 с 27 (О) Дмитрий Шумилов, г. Москва, Максим Фролов, г. Рязань

CADASN
№11 с 26 (О) Валерий Поляков, ред.

CNIKI CNIKI BDYS
№12 с 55 (О) Беркут, г. Нижний Новгород

CNUCK RDCK 2. SDN OF CNUCK
№12 с 8 (А) Олег Давидович, фирма Денди, г. Москва

DESERT STRIKE
№6 с.32 (О) Валерий Поляков, ред.

№7 с 43 (НП)
№10 с 43 (О) Олег Шевченко, г. Воронеж

DR. ROBDTNIC'S MEAN BEAN MACNINE
№7 с 4 (А)

ECCO TNE DOLPNIN
№7 с 7 (А) Валерий Поляков, ред.
№8 с.39 (О) Валерий Поляков, ред

F-15 STRIKE EAGLE
№12 с 58 (О) Валерий Поляков, ред.

FIFA INTERNATIONAL SDCCER
№12 с 51 (О) Валерий Поляков, ред.

GDLDEN AXE
№6 с 40 (О) Николай Абрамов, ред.
№7 с.43 (НП)
№6 с 43 (НП)
№9 с 43 (НП) Денис Панов, фирма "Денди", г. Москва

GOLDEN AXE II
№8 с 43 (А)

GDLDEN AXE III
№12 с.89 (НП) Александр Ходячий, г Москва
№12 с.89 (НП) Дмитрий Овсянников, г Оренбург

INDIANA JONES
№8 с 4 (А)

JUNGLE STRIKE
№6 с.34 (О) Валерий Поляков, ред.
№12 с 89 (НП) Дмитрий С., г.Москва

JURASSIC PARK
№8 с 32 (О) Николай Абрамов, ред.
№11 с.44 (О) Олег Шевченко, г Воронеж
№12 с 89 (НП) Александр Ходячий, г. Москва
№12 с 89 (НП) Василий Негорник, г. Курган
№12 с 89 (НП) Алексей Маквеа, г Москва

KICK OF 3
№10 с 4 (А)

KID CNAMELEON
№8 с 36 (О) Валерий Поляков, ред.
№12 с 89 (НП) Александр Ходячий, г. Москва

LOST VIKINGS
№12 с.8 (А) Василий Селезнев, фирма Денди, г. Москва

LOTUS II R.E.C.S
№12 с.8 (А) Олег Давидович, фирма Денди, г. Москва

PGA TDUR GOLF 2
№10 с.5 (А)

PINK GOES TO NOLLV-WDOD
№12 с.8 (А) Олег Давидович, фирма Денди, г. Москва

PIRATESI GOLD
№12 с 8 (А) Василий Селезнев, фирма Денди, г. Москва

ROBDCOP VS TERMINA-TOR
№8 с 28 (О), ред

RDLLING TNUNDER 2
№8 с 36 (О) Валерий Поляков, ред.

SNINOBI 3
№12 с.60 (О) (1-2 уровни) Валерий Поляков, ред.

TNE SIMPSDNS
№11 с 36 (О) G Dragon, ред
№12 с 89 (НП) Андрей Серединков, г. Москва

SKITCNIN
№12 с.8 (А) Олег Давидович, фирма Денди, г. Москва

SONIC TNE NEDGENOG
№6 с 29 (О) Валерий Поляков, ред.
№8 с.43 (НП)
№12 с 89 (НП) Павел Кашутин, Константин Савков, г. Москва

SONIC 2
№7 с.43 (НП)

SONIC 3
№12 с 8 (А) Василий Селезнев, фирма Денди, г. Москва

SPIDERMAN AND TNE X-MEN
№12 с.56 (О) Валерий Поляков, ред.

STEEL EMPIRE
№7 с 38 (О) Николай Абрамов, ред.
№8 с 43 (НП)
№12 с 89 (НП) Денис Брагин, г. Москва

STREET FIGNTER 2
№12 с 7 (А)

SUPER MONACO GP 2
№7 с 36 (О) Валерий Поляков, ред.
№8 с 43 (НП)
№9 с 43 (НП) Денис Панов, фирма "Денди", г. Москва

TAZMANIA
№12 с 52 (О) Валерий Поляков, ред.

TNE TERMINATOR
№8 с 4 (А)
№9 с 6 (А) Валерий Поляков, ред.
№10 с.38 (О) Валерий Поляков, ред.

TOEJAM & EARL
№6 с 32 (О) Валерий Поляков, ред.
№7 с 43 (НП)

VALIS 3
№7 с 40 (О) Валерий Поляков, ред.

Раздел 3 Игры для разных компьютеров

IBM PC, Super Nintendo (SNES), Mega-CD, Sega Genesis CDX (CDX), PC-CD, CD-32, Game Gear (GG), Game Boy (GB), Master System (MS), Megadrive (MD)

AERO TNE ACRDBAT (SNES)
№6 с.5 (А)

ASTERIX (CDX)
№8 с 5 (А)

DEMOLITIDN MAN (MD, MEGA-CD, SNES)
№7 с.1 (А) Владимир Борев, ред.

DUNE (MEGA-CD, IBM PC)
№10 с 4 (А)

EQUINOX (SNES)
№10 с.5 (А)

MARIO IS MISSING (SNES)
№7 с.5 (А)

MICRDCDSM (PC-CD, CD-32, MEGA-CD)
№11 с.5 (А)

PAC MAN (IBM PC)
№7 с.33 (О) Валерий Поляков, ред.

PRINCE OF PERSIA (IBM PC)
№6 с 22 (О) Валерий Поляков, ред.

PRINCE OF PERSIA 2 (IBM PC)
№6 с 26 (О) Валерий Поляков, ред.

ROCK'N'RDLL RACING (MEGA-CD, CDX)
№11 с 5 (А)

SCNTROUMPFS (GB, GG, MS, SNES, MD)
№11 с 4 (А)

SKYBLAZER
№11 с.4 (А)

SDNIC-CD (MEGA-CD, CDX)
№8 с 5 (А)

STAR WARS (GB, GG, MS)
№9 с 34 (О), G. Dragon, Валерий Поляков, ред

SUPER BDMBERMAN (SNES)
№7 с.4 (А)

ZOMBIES (SNES)
№10 с 5 (А)

Адрес редакции:
109280 Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55, 279-95-59, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Цена свободная 1994 год
ISSN 0204-3335 «Видео-Асс»

Издательский дом «Видео Асс» представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт Филипакки-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года «Видео Асс» получает от «Ашетт Филипакки пресс» лицензию на использование марки, логотипа и издательских материалов журналов «Премьер» и «Видео 7» на всей территории России и независимых стран Содружества. Все права защищены. Перепечатки возможны лишь с письменного согласия редакции

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I Ltd» Тел. 231-97-18, факс 233-59-65

Журнал **ВИДЕО-АСС Dendy** зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный № 012067

Верстка оригинал-макет **ВИДЕО-АСС** — Россия
Слайды пленки – Ашетт Филипакки пресс — Франция
Цветоделение печать – типография г. Тонлере — Финляндия
Редакция «Видео Асс» 109280 Москва Велозаводская, дом 6а
Тел (095) 118-89-55 279-95-59, факс (095) 118-89-47

